MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK » CODENAME PANZERS: COLD WAR

PC GURU

LEGOLVASOTTABB

1995 Ft 2012. 11.

World of Warplanes **BÉTAKULCS** a magazin mellé

TESZT LEMOSTÁK A GYALÁZATOT!

RESIDENT EVIL 6

TESZT MEGÉRKEZETT AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKA?

XCOM: ENEMY UNKNOWN

TESZT JOBB, MINT A DIABLO 3!

TORCHLIGHT II

KIPRÓBÁLTUK!

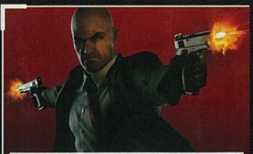
FARCRY 3

ÓRÁKIG JÁTSZOTTUNK AZ IDEI ÉV EGYIK LEGÍGÉRETESEBB FPS-ÉVEL!

116 OLDAL » 45 JÁTÉK » 18 ELŐZETES » 24 TESZT » 5 VIDEOTESZT » 5 INGYENES JÁTÉK » PROFI VÍRUSIRTÓ

BF3: ARMORED KILL

BORDERLANDS 2



HITMAN: ABSOLUTION

F1 2012

PLAY IT
HOLDFÉNYCON
www.holdfenycon.hu
Forza Horizon
Halo 4
Assassin's Creed 3
Nike+ Kinect Training
Fable: The Journey
Call of Duty: Black Ops 2
Hitman Absolution
Disney Epic Mickey 2
StarCraft 2:
Heart of The Swarm
Dance Central 3
FIFA 13
Resident Evil 6
Just Dance 4
Dishonored
Giants
Warfighter
NFS: Most Wanted
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB
GAMER RENDEZVÉNYE
WWW.PLAYIT.HU
2012. NOVEMBER 24-25,
10:00-19:00
BUDAPEST, MILLENÁRIS
PARK, B CSARNOK
Játékbemutatók
Versenyek
Akciós játékvásár
Cosplay
Konzolbemutatók
WWW.PLAYIT.HU

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

eset „A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- **LONDONI UTAZÁS**
- **TÁMADNAK AZ IDEGENEK!**

Kalandok a valóságban és virtuálisan

Az októberi Guru elkészültét – részemről – több dolog is aktívan hátráltatta. Egyrészt volt egy londoni utazás, melynek keretében lehetőségem adódott kipróbálni a november végén debütáló **Far Cry 3**-at, amiről egy négy oldalas cikkben be is számolok nektek. Egy ilyen utazás alapvetően jó dolog, de napokra képes elvonni az ember figyelmét a munkáról, már akkor is, mikor még egy lépést sem tettünk a cél felé. Ez volt az egyik hátráltató tényező. A másik ennél sokkal súlyosabbnak bizonyult, hiszen megérkezett a szerkesztőségbe az **XCOM: Enemy Unknown** tesztverziója, ami olyan szinten beszippantott, amire csak nagyon ritkán van példa. A játékból készült tesztet]{redenc mester írta, én pedig egy videotesztben méltatom a Firaxis legújabb munkájának érdemeit. Nektek is azt javaslom, hogy tegyetek vele egy próbát, szinte biztos, hogy nem fogtok csalódni benne.

Szerencsére a józan ész azért még időben visszaterelt a munkához, így gond nélkül elkészült a friss Guru, ami ezúttal is meglehetősen impozáns tartalommal vár mindenkit. Összesen **45 játékról** olvashatok az ehavi **116 oldalon**, **24 teszttel** és **18 előzetessel** várunk benneteket, az újrafelfedezett *(Operation Flashpoint)* és újrakiadott *(Black Mesa)* klasszikusok bemutatásáról nem is beszélve.

Szerencsére az aktuális teljes játékunk (**Codename Panzers: Cold War**, ráadásul magyar lokalizációval) nem foglalt annyi helyet, mint a múlt havi Silverfall, így bőven jutott extra tartalom a DVD-re is. Öt videoteszt, jó pár játékvideó, öt ingyenes játék, filmelőzetesek, visszatért a RetroGuru, sőt, a lemez tasakjára nyomtatva most egy exkluzív **World of Warplanes kódot** is találhattok, amivel csatlakozhattok a zárt bétához, hogy még a nagyközönség előtt kipróbálhassátok a levegőben játszódó csatákat.

Az utazgatás, a játék és a lapkészítés mellett pedig még arra is jutott idő, hogy összeszerkasszuk a PC Guru idei nagy előfizetői akcióját *(lásd a 40. oldalon)*, amiben minden eddiginél szélesebb választékkal várjuk a régi és leendő előfizetőinket. **13 különböző játék**, **SSD** és **gamer egér** szerepel a kínálatban, így biztos, hogy mindenki megtalálja a számára legszimpatikusabb csomagot.

Remélem, hogy a cikkek és a teljes játék lekötnek majd mindenkit november elejéig, amikor is újra találkozunk, addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

XCOM: Enemy Unknown

Több pocsék folytatást követően az XCOM ismét feltámadt. Olyan játékot kaptunk, hogy megnyaltuk utána mind a 10 ujjunkat.

HÓNAP TESZTJE

Resident Evil 6

Habár a neves külföldi lapok mind lehúzták az új Resident Evilt, nekünk tetszett. Teszt négy oldalon keresztül!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Far Cry 3

Több ezer kilométert utaztunk érte, de megérte! Órákig játszottunk a Far Cry 3 single player kampányával.

Ebben a hónapban az XCOM: Enemy Unknown okozta a legnagyobb meglepetést, és ennek kapcsán adja is magát a kérdés, hogy te miképp vészelnéd át az emberiséget leigázni vágyó agresszív idegenek invázióját?

Bate

Szeptemberben hosszú napokat töltöttem azzal, hogy kikupáljam magam az idegenek elleni harcból, így az a minimum, hogy az ellenállás élére állok, és az egeremet parittyaként pörgetve fogom visszakergetni a kis szürkéket oda, ahonnan jöttek. Számíthattok rám, ígérem!

Miguel

Ha Charlize Theron, esetleg (a fiatal) Kim Basinger külsejét viselő idegenekről beszélünk, szívesen alávetném magam az agressziónak. Minden más esetben az utolsó csepp véremig harcolnék ellenük. Főleg, ha Michael Jackson vagy Rubint Réka alakjában jönnek...

Chris

Először is biztosan nem mennék ki egy felhőkarcoló tetejére, hogy egy táblával a kezemben üdvözöljem látogatóinkat. Egy fontos dolgot viszont nem ártana pontosítani, mielőtt elkezdek dárdákat faragni az asztal lábaiból: húsevő idegenek jönnek? Mert akkor ajaj...

JohnBart

Csatlakoznék egy túlélőkommunához, az átlag posztapokaliptikus tévésorozatok alapján ugyanis ott biztos, hogy király életem lenne: volna elég ennivaló, innivaló, sok fegyver, meg a sminkelt jó csajokat elnézve tábori kozmetikus és fogorvos is.

Wilson

Befészkelném magam egy plázába, kiélném legtitkosabb vágyaimat, aztán gyorsan náthát, majd egy vödör vizet köpnék az alienekre, mert az elmúlt pár év trash sci-fi kínálata megmutatta, hogy ezekkel minden űrlényt a padlóra lehet küldeni.

Midnite_

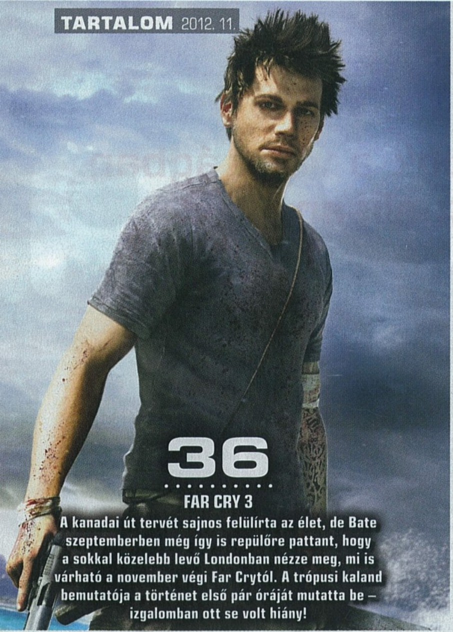
Ha nem sikerül leigáznom a világot még az idegenek érkezése előtt, akkor ellenük vetem majd be gyilkosrobot hadseregemet. Nekem mindegy, kiket hajtok az uralmam alá, csak tudjanak kávét főzni és lájkolják a posztjaimat a szociális médiában.

Chocho

Felhalmoznék tonnányi sajtos chipset, kirámolnám egy elnéptelenedett áruház szórakoztató-elektronikai osztályát, illetve tíz évre elég rekesznyi sört is a hónom alá csapnék, és nekiállnék megszervezni az ellenállást – de persze a Steamen keresztül.

Mo

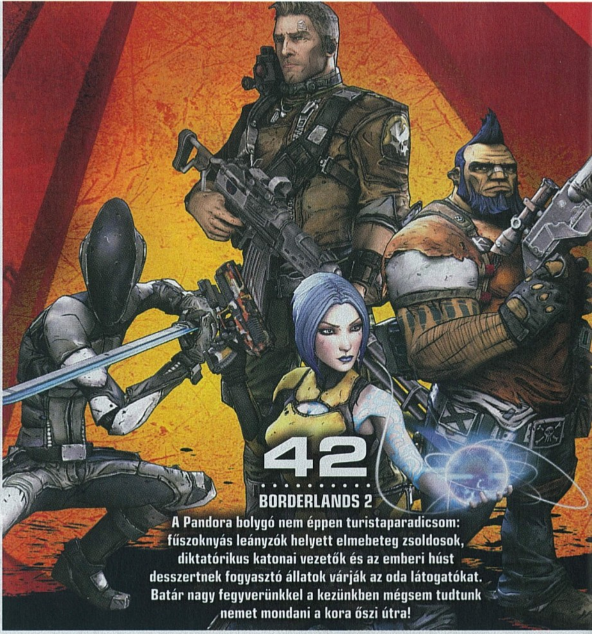
A káoszban magamhoz kaparintanám a hatalmat, statáriumot hirdetnék, az Eddás Pataky Attilát pedig megtenném a birodalmam UFO-ügyi szóvivőjének, ő biztos meg tudná győzni az idegeneket, hogy keressenek inkább másik leigázandó bolygót maguknak.



36

FAR CRY 3

A kanadai út tervét sajnos felülírta az élet, de Bate szeptemberben még így is repülőre pattant, hogy a sokkal közelebb levő Londonban nézze meg, mi is várható a november végi Far Crytól. A trópusi kaland bemutatója a történet első pár óráját mutatta be – izgalomban ott se volt hiány!



42

BORDERLANDS 2

A Pandora bolygó nem éppen turistaparadicsom: fűszoknyás leányzók helyett elmebeteg zsoldosok, diktatórikus katonai vezetők és az emberi húst desszertnek fogyasztó állatok várják az oda látogatókat. Batár nagy fegyverünkkel a kezünkben mégsem tudtunk nemet mondani a kora őszi útra!

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Miner Wars 2081
016 Warface
018 Football Manager 2013
020 Neverwinter
022 Defiance
024 Star Wars 1313
026 StarCraft II
028 Kickstarter játékböngésző
032 Demiurge Studios interjú
034 Hitman: Absolution
036 Far Cry 3

TESZT

042 Borderlands 2
046 F1 2012
048 Resident Evil 6
052 Battlefield 3: Armored Kill
054 Torchlight II
058 Miner Wars: Arena
059 I Am Alive
060 The Testament of Sherlock Holmes
062 XCOM: Enemy Unknown
066 Shad'O
067 Total War Battles: Shogun
068 Natural Selection 2
070 The Sims 3: Supernatural
071 Faster Than Light
072 Endless Space
074 Of Orcs and Men
076 PES 2013
078 Dust: An Elysian Tale
079 Tekken Tag Tournament 2
080 LittleBigPlanet Vita
081 New Super Mario Bros. 2
082 Mobiljáték tesztek

PC GURU EXTRA

086 Black Mesa
100 Segítség, nem indul a játék!

HARDVER

094 Hardver hírek
096 MSI GTX 660 Ti Power Edition 2 GB
097 ASUS Zenbook Prime
098 Samsung Galaxy S Wifi 4.2
099 Hardver bemutató
102 Guru ÁlomPC
104 Hardvermentőöv

ROVATOK

084 Klasszikusok újrajátszva – Operation Flashpoint
088 Top 5 Legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
106 Levrov
108 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

54

TORCHLIGHT II

Szinte hihetetlen, de igaz: megjelent az elmúlt évek egyik legjobban várt játéka, az örök késő, a Diablo III talán legnagyobb riválisa. Szörnyek millióit vágtuk le, hogy kiderüljön, tényleg olyan jó lett-e, mint amilyennek ígérték!

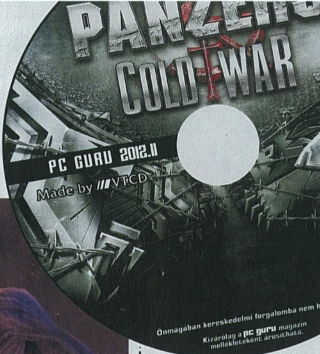
26

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

Sajnos már biztosra vehető, hogy idén sem fogunk a StarCraft II új fejezetéért a boltokba rohanni, de ez még nem akadályozott meg minket abban, hogy kipróbáljuk a bétát, kiállva a koreai invázió nehézségeit!

DVD-TARTALOM

Ingyen béta és rengeteg videoteszt



WORLD OF WARPLANES BÉTA KÓD

Örömmel jelentjük, hogy sikerült leszerveznünk a Wargaming.net csapatával, hogy az ehavi PC Guru mellé béta kódot adjunk legújabb készülő játékukhoz, a World of Warplaneshez! A kód segítségével bepillanthattok a kulisszák mögé, megtekinthetitek, milyen is lesz a nagysikerű World of Tanks folytatása, testközelből próbálhatjátok ki, hogy van-e olyan élvezetes a levegőben, korai vadászgépekkel ripityára lőni a másikat, mint egy tankban ülve.

Hol találom a kódot?
A kódot a magazin mellett található DVD-tok elején találhatod. Igen, azon a fehér valamin, amit mindig kidobsz. Most keresd vissza a szemetesből szépen...

Hol és hogyan aktiválhatom a kódot?
A kód aktiválásához először is szükséged lesz egy létező World of Tanks vagy World of Warplanes fiókra. Fiókot a játék weboldalán, a **https://worldofwarplanes.eu/registration/en/** címen tudtok létrehozni. Itt töltsetek ki minden adatot, egy fontos mező se maradjon üresen!

Ha a fiók elkészült (ne felejtsétek el megerősíteni a regisztrációt a visszaigazoló emailben, amely véletlen a SPAM mappában is landolhat!), akkor irány a **http://worldofwarplanes.eu/** oldal, majd a képernyő jobb oldalán kattintsatok a Join Closed Beta feliratra!

Amennyiben a játék futtatására alkalmas a gépetek (vagyis eléred legalább a minimum gépigényt), akkor kattintsatok a **'Have an invite code?'** linkre, majd a felugró ablakba gépeljétek be a DVD-tokon lévő kódot.

Ha minden sikerült, akkor hamarosan egy emailben elküldik a letöltéshez szükséges adatokat, de közvetlenül a weboldalról is elkezdhető a béta kliens leszedése és telepítése.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Izgalmas időszak áll mögöttünk és vár még ránk, hiszen elkezdtek szállingózni a jobb játékok a szerkesztőségbe, melyekről nem átallottunk videoteszteket is készíteni. Így történt a legújabb Battlefield 3 kiegészítő, valamint a Borderlands 2 és a szerkesztőség nagy kedvence, az XCOM játék esetében is. De ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen remek videó bemutatóink mellé egy rendkívül jól sikerült teljes játékot is pakoltunk, mely teljesen magyar nyelven kommunikál velünk.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Ebben a hónapban öt ingyenes játékot is feltettünk DVD-lemezünkre, melyek a legkülönfélébb kategóriában nyújthatnak szórakozást az arra vágyóknak, anélkül, hogy egy petákot is kéne értük fizetni. Van köztük egyszerű lövöldözős, sport, valamint autós játék is, sőt, még egy rettentő jópofa logikai-kaland játékot is találtunk, melyet érdemes lesz megnéznetek. Ingyenes játékaink mellett nézzetek be videóink közé is, hátha ott is találtok valami érdekességet!

ÍZELÍTŐ

Bár jelen pillanatban nem úgy tűnik, hogy vége lenne a nyárnak, a számtalan teszt és bemutató remekül mutatja, hogy szélsebesen száguldunk az év legizgalmasabb hónapjai felé, melyek során jobbnál jobb játékok lepik el a boltok polcait. Ha neked még nem futott be az idei kedvenced, akkor mindenképp érdemes lesz felpörgetned DVD-mellékletünket, ahol egy remek magyar nyelvű teljes játékkal, öt érdekes videoteszttel, ingyenes játékokkal és videókkal várunk! Ja, és akkor még meg sem említettük a World of Warplanes béta kódot...

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

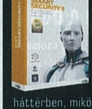
Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

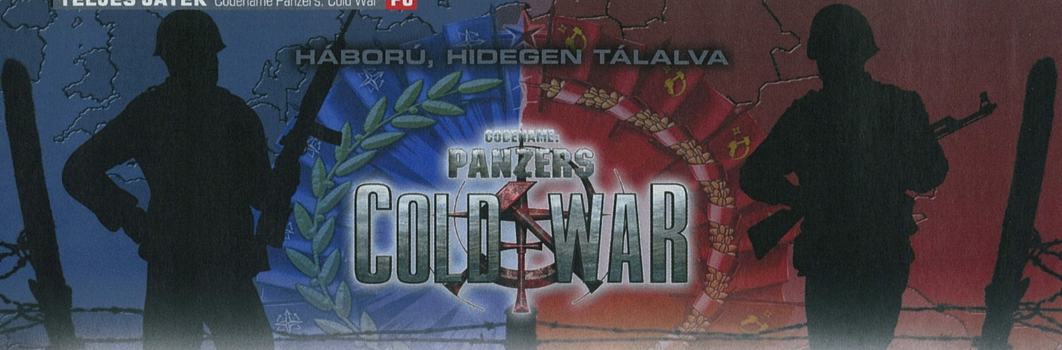
Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: P0CXCE



Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhetek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. július 1-ig** érvényes.



HÁBORÚ, HIDEGEN TÁLALVA

[ÍRTA CHOCHO] **Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy ambiciózus magyar fejlesztőcsapat, akik azt hitték, hogy minőségi, háborús stratégiákkal életben tudnak maradni a piacon. Útjára indították hát a Panzers szériát, melynek utolsó része a Cold War alcímet kapta...**

Nos, mivel a S.W.I.N.E.-nal berobbanó Stormregion már a múlté, egyértelmű a történet szomorú tanulsága: lehet a játékod akármilyen jó, kizárólag PC-re fejleszteni, és csakis RTS-ekben gondolkodni egyenlő a digitális öngyilkossággal. Még szerencse, hogy ez a csapat utolsó, igen hányatott sorsú játékán egyáltalán nem látszik meg. Sőt, a Codename: Panzers – Cold War a stílus egyik legjobb darabjaként maradt meg a játékosok emlékezetében, mely, ha jobb időben jön egy jobb helyre, talán ugyanakkora klasszikus lesz, mint a Commandos, vagy a Panzer General. Persze lehet, hogy még nem késő, hisz most a PC Guru olvasói is felfedezhetik ezt a feledés homályába veszett gyémántot.

A második világháborúnak ugyan vége, de a nagyhatalmak csatája még csak most veszi igazán kezdetét – méghozzá velünk a főszerepben!

TANKOS ROMANTIKUS

A Panzers sorozat háborús RTS-eket takar, melyekben nincs bázisépítés és nyersanyagmenedzsment. Ezekben a játékokban kizárólag a megadott szakasszal (van erősítés) lehet teljesíteni a pályákat, és ha elbukunk, akkor nincs más megoldás, újra kell indítani a küldetést. Ez a fajta játékmenet elkötelezettséget és szakszerű, taktikus gondolkodást követel – nem csoda hát, hogy a Panzerseket máig nehéz, de fair játékként jegyzik a stratégák. A Cold War maximum annyiban tér el ettől a modelltől, hogy nem különösebben gazdag a kihívások terén (érdemes a legnehezebb fokozaton kezdeni), így azok is tehetnek vele egy próbát, akik eddig idegenkedtek a stílustól.

HIDEGEN TÁLALVA

Az előző Panzers játék után, amely a második világháborús RTS-ek számát növelte, a sztori előreugrik pár évtizedet, és alternatív történelmi palettával igyekszik izgalmasabbá válni. A történet szerint az 1949-es berlini blokád nem ér vidám véget, és a hidegháború alaposan befűt a még mindig a négy évvel korábban véget ért világégést nyögő Európának. A NATO és a Szovjetunió összecsapásának képzelt kálváriája remek elegyet alkot: a szűk pályákon zajló személyes harcok olyan katonai eszközöket vonultatnak fel, mint az M103s, az Mi-6, vagy épp az M48 Patton – hát igen, a militáns lelkűek szíve most minden bizonnyal hatalmasat dobban. A lista meglehetősen terjedelmes, a 18 egyjátékos küldetésben bőven találhattok látni és robbantanivalót. Ráadásul a Codename: Panzers – Cold War nemcsak szóló játékmóddal, hanem kidolgozott multiplayerrel is rendelkezik. A megszokott Deathmatch és Conquest-módokon túl a kooperatív játékmód a legfontosabb. Bár a teljes kampányt nem darálhatjuk le közösen (ez kihagyott ziccer a javából), vannak külön erre írt küldetések, melyeknek egyetlen hibája a viszonylag alacsony számuk.

GEPÁRDHARAPÁS

Gondolom, a mellékelt képek önmagukért beszélnek, de azért jegyezzük meg: a Cold War még ma is megállja a helyét. A részletes modelleket és a látványos effekteket a Stormregion saját fejlesztésű motorja, a Gepard Engine kelti életre, melynek technikai képességei messze túlmutattak a saját korán. A játék megjelenésekor a nagy gépigény okozott is kellemetlenségeket, ám mára ez a gepárd megszelídült, így azok is nyugodt szívvel telepíthetik a programot, akik a mostani játékok többségét már csak lebutítva futtatják. A zene és a hangok szintén kiváló minőségben kerülnek tálalásra, és az angolul nem értő olvasóknak jó hír lehet, hogy a játék teljesen magyarul került a lemezre.

Windows 7 64bit

Habár a Panzers: Cold War nem éppen egy öreg játék, azonban a 64 bites Windows 7 és Vista operációs rendszerekkel meggyűlhet a baja. Aggódni nem kell, van rá megoldás, elég csak a telepítés előtt a másolásvédelem frissítését elindítani a lemezen található Tagessetup_x64.exe fájllal, majd ezt követően már gond nélkül indulhattok a frontra, megvívni az ezernyi csatát!

ADATOK

KIADÓ **Atari**

FEJLESZTŐ **Stormregion**

MŰFAJ **stratégia**

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 1,8 GHz-en, 512 MB VGA, 1 GB RAM, 5 GB HDD

INFO

A Codename: Panzers – Cold War 2009-ben jelent meg kizárólag PC-re. Ez a játék lett a Stormregion nevű magyar fejlesztőcsapat hattyúdala

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

A korai helikopter-kezdeményekben üldögélni nem lehetett egy életbiztosítás, de a Cold War világában bátrak a pilóták

LÉGY TAKTIKUS!

A Codename: Panzers – Cold War nemcsak, hogy kihasználja a modern PC-k képességeit, de túl is mutat rajtuk, hisz még ma sem sokan engedhetik meg maguknak, hogy gépük egyszerre két monitoron jelenítse meg a képet. Amennyiben viszont te, kedves olvasó, a kiváltságosok körébe tartozol, és egyszerre két monitort használsz az asztalon, akkor van egy jó hírünk: a Cold Warban lehetőséged van élni a duplaképernyős opcióval, méghozzá az úgynevezett taktikai térkép mód bekapcsolásának segítségével. Bár a játék a bal alsó sarokban folyamatosan mutatja a térképet, a teljes pályát csakis a taktikai nézet teszi láthatóvá. Egy monitor esetében a játék a főképernyő elé helyezi a madártávlatot, ami végül is nem rossz megoldás, ám a játék ekkor nem szünetel, így egységeink szabadon támadhatóak. Ha viszont van egy másik monitorunk is, akkor a taktikus térkép azon fog megjelenni, a játék pedig fut tovább a másik ablakban. Ez egyébként jelentős előnyhöz juttathat bennünket, főleg többjátékos módban, szóval nem árt tudni, hogy ki ellen is játszunk épp – ha az illető minden egyes hadmozdulatunkat megelőzi gondolatban, lehet, hogy két monitor terpeszkedik ellenfelünk előtt.

TITKOK KERTJE

A Panzers: Cold War egyjátékos küldetései viszonylag egyértelműek: menj el ide meg oda, csináld ezt és ezt, majd ha megvagy, akkor tuti, hogy történik valami, ami megkavarja a dolgokat, és kezdhetsz mindent elölről. Mivel azonban a fejlesztők is tudták, hogy ez így kevés lesz a többszöri újrajátszáshoz, titkos feladatokat is elhelyeztek a pályákon, melyek megtalálása és teljesítése különböző extrákkal jutalmazza a vállalkozó szelleműeket. Rögtön az első küldetésben például feloldhatunk egy felderítő helikoptert – mindössze annyit kell tennünk érte, hogy szétnézünk a térkép bal felső részén található csatorna környékén, és megtaláljuk a légvédelmi üteg akkumulátorát. Ez persze csak egy példa a sok közül. A titkos feladatokat általában valamilyen látszólag cél nélküli tárgy, pályaelem vagy épület aktiválja, szóval, ha szeretnétek megkönnyíteni egy-egy feladatot, akkor tessék alaposan körülnézni a pályákon. Vannak küldetések, ahol nem is csak egy rejtett dolog vár benneteket – ilyen a kampány 4., vagy épp a 14. missziója. Angolul tudóknak érdemes megnézni az alábbi linket, ahol is egy merész, magát barthonisnak nevező játékos az összes titkos feladatot összegyűjtötte: http://bit.ly/T2kaZE

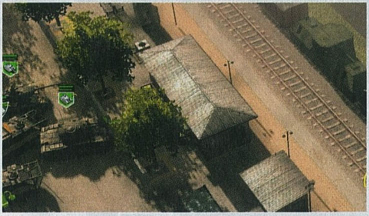
TANKTALANSÁG

Érdekes tulajdonsága a Cold Warnak, hogy bár a címe harckocsikra utal, valójában elég kevés tankkal találkozunk benne. Ez persze nem jelenti azt, hogy a lánctalpas behemótok teljesen mellőzve lettek, épp csak a kor megváltozott taktikai és stratégiai hozzáállása vonta magával a csökkenő számukat. Ebből következik viszont, hogy a gyalogság szerepe megnőtt, így most már nem érdemes előreküldeni az egyszerű bakákat, hogy megnézzük, van-e akna a mezőn, vagy sem... Komolyra véve a szót: a gyalogos egységek használatával például könnyebben jutunk el a titkos küldetéseket adó objektumokhoz (részletekért lásd a „Titkok kertje" című szövegdobozt), de vannak külön rájuk épülő küldetések is, melyek belső tereken zajlanak, és általában mentőakciókat modelleznek. Kár, hogy a gránátoknak nem állnak ellen.

RONTÓPÁLLAL NEM JÁTSZUNK

A gyalogság fontosságáról már szó esett, arról viszont még nem, hogy embereink képesek birtokukba venni szinte bármit, amit a pályán találnak. Bepattanhatnak az elnéptelenedett utcákon felejtett autókba, vagy épp elbújhatnak az üres, lángnyelvektől megfeketedett épületekbe. Nem árt azonban tudni, hogy erre az ellenség is képes, sőt, a mesterséges intelligenciát úgy dolgozták ki, hogy amikor csak lehet, kerítsen be és vonuljon fedezékbe. Ezt megelőzendő fel tudjuk robbantani az épületeket, de ez olyan döntés, ami az egész küldetésre kihatással lehet a későbbiekben. Hisz ha már nincs ott az a szép, szocreál általános iskola, akkor nemcsak a szovjet bakák, de mi sem bújhatunk el az egyforma folyosók sűrűjében. Ez szóló módban játszva végül is nem nagy probléma, mert a Cold War messze a legkönnyebb Panzers-játék. Multiban viszont már okozhat kellemetlenségeket. Csak akkor pusztítsunk el egy épületet, ha arra nyomós okunk van. Ellenkező esetben megszívhatjuk, mert a tankok túlságosan is erősek.

GAZDÁLKODJ OKOSAN

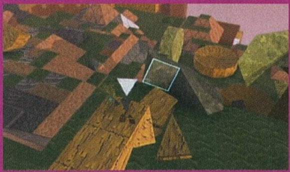


A Codename: Panzers sorozat fontos eleme, hogy illő óvatosan bánnunk a játékszereinkkel – a magyar srácok már a S.W.I.N.E.-ban sem díjazták, ha valaki kamikázét játszott. Mivel nincs energiamenedzsment és – pár később kitárgyalt kivételtől eltekintve – nem tudunk építkezni sem, minden egyes egységre úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére. Persze akkor sem kell a hajunkat tépni, ha egy-egy tankunk vagy katonánk feldobja a lánctalpát, illetve bakancsát. A pályákon elszórt – néha jól látható, máskor kissé eldugott – zászlók elfoglalásával presztízspontokat gyűjtünk, melyeket elkölthetünk az egységeink fejlesztésére (új gépágyú, lángszóró, légvédelmi löveg stb.), sőt, akár erősítést is vásárolhatunk belőlük. Ez utóbbi esetben egy helikopter dobja le mellénk az újoncokat, akik rögvest teljes erőbedobással vetik bele magukat a nem épp hideg háborúba. Vannak olyan zászlópontok, amik speciális extrákat adnak, tehát nem kell költenünk semmit, elég, ha elfoglaljuk őket, és máris hullik a nyakunkba az áldás (általában valamilyen egység üti a markunkat). Kiemelendő továbbá, hogy a pontok bizonyos támogató épületekre is elkölthetők. Ha van szanitéc a csapatban, felhúzhat egy kórházsátrat, hogy meggyógyítsa a lesérült gyalogos egységeinket. A mérnökök ezzel szemben védelmi ágyúkat telepíthetnek, melyek a – sajnos kicsit túl gyakran előforduló – „védd meg ezt a pontot, míg ide nem ér a scriptelt erősítés" stílusú küldetések esetében nagyon jól jönnek. Általános szabály, hogy csak arra költsünk, ami az adott küldetés szempontjából fontos.

Megint megváltozhat az XCOM

Habár a lapzárta pillanatában még csak pletyka, de mivel képek is vannak hozzá, ezért akár kész tényként is kezelhetjük – ismét stílust vált az **XCOM** újragondolás. A már vagy hét éve készülő, legutóbb még FPS-ként demózott, majd még kétszer a tervezőasztalhoz visszaparancsolt játék ezúttal már TPS-ként ered a Földre érkező űrlények nyomába. A fejlesztést már a 2K Marin végzi, akik állítólag csak az 1960-as történetet hagyták meg, maga a játékmenet viszont már inkább a SOCOM sorozatra és a Republic Commandóra emlékeztet, vagyis egy kisebb csapatnyi ügynököt kell benne vezényelni. Ez kétség kívül jól hangzik, de vajon el fog készülni valaha...?

Új játékon dolgozik a Linden Labs



Szinte hihetetlen, hogy mind a mai napig nem csődölt be a Linden Labs, sőt, a Second Life-fal még mindig emberek ezrei töltik a mindennapjukat. De már készül az új projekt: ez lenne a **Patterns**. Játéknak egyelőre nehezen nevezhető, sokkal inkább egy interaktív szerkesztő, célok nélkül. Miért is érdemes akkor figyelni rá? Mert nagyon jól néz ki, meglehetősen absztrakt stílusa van, olyan, mint a régi Populous volt, csak most már teljesen 3D-ben. Természetesen, ha egy közösség kezébe egy homokozót adnak, teljesen biztosra vehető, hogy minden második építmény egy nagy hímvessző lesz, de hát istenem, a Second Life-ban is volt ebből bőven.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Soha sem jó előjel, ha egy kiadó bejelent valamit, de még azt sem hajlandó elárulni, hogy pontosan miről is van szó: kiegészítőről, letölthető tartalomról vagy köztes epizódról. Pontosan ebbe a kategóriába tartozik a TGS-en bemutatott **Dragon's Dogma: Arisen** is, amely egy önállóan futtatható apró epizód, expanzió jellegű bővítmény lesz – az alapjáték nem kell hozzá, viszont képes lesz annak mentett állásait kezelni. A célplatformok közé a PC még mindig nem került be, így a komor kalandok továbbra is a PS3-as és az X360-as tábornak szólnak. Addig se fogunk unatkozni, hamarosan egy patch formájában landol egy új nehézségi szint, valamint egy Speedrun mód.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

NEM LESZ NBA LIVE 13

Zsinórban harmadszorra küldik a kispadra az **NBA LIVE** sorozatot: nem készül el a 13 sem. Az EA Sports teljesen váratlan döntésének azért már voltak előjelei, a játék például az E3-on sem kapta meg azt a rivaldafényt, ami a többi sportjátéknak jutott. A törlés oka a rossz nyelvek szerint a minőségre vezethető vissza, a belső tanácsadók, az aktív teszterek hetek, hónapok óta mondták, hogy ezt bizony ebben a formában egyszerűen nem lehet kiadni. A sorozat 2010 óta képtelen magára találni: az NBA Elite 11 hetekkel a megjelenése előtt végezte a kukában, tavaly már dátumot se kapott, idén pedig egy logón és egy dobozterven kívül szinte semmit se lehetett róla látni. Döbbenetes, hogy ennyi pénzzel és ennyi emberrel ilyen nehéznek bizonyul a feladat – a 2K-nál idén is pezsgőben fürödhetnek.

BUKHATOTT A PANDARIA

Habár számszerűsített, pontos adataink a lapzárta pillanatában még nem álltak rendelkezésre a World of Warcraft legújabb kiegészítőjéről, a **Mists of Pandaria**ról (teszt a következő számban!), a Lazar Capital elemzőcég szerint szinte biztosra vehető, hogy alulmúlta a várakozásokat. Számításaik szerint 600-700 ezer példány fogyhatott az üzletekben a nyitóhéten, amely ugyan még mindig rendkívül tisztességes mennyiség, de meg sem közelíti a korábbi bővítmények eredményeit. A Cataclysm annak idején 3,3 millió példányban fogyott az első nap, a Burning Crusade pedig 2,4 millió vásárlót fogott meg. A teljes képhez azért nem árt észben tartani, hogy a Pandaria digitális eladásai nincsenek benne a kalkulációban, így könnyen lehet, hogy szimplán csak online vette meg a többség, és nem fáradt le a boltokba a lemezes változatáért.

BEZÁRT A POPCAP DUBLIN

Csütörtökön még 300 új munkahelyet teremtett az Electronic Arts Írországban, a terméktámogatási segélyvonalnál, péntekre viszont már majdnem 100 embert rúgtak ki a szintén ír **PopCap Dublin**tól. A casual játékokra szakosodott stúdiónál történő leépítésekről már augusztus óta volt szó, de akkor még csak pletykaként. A PopCap az utóbbi időben nem remekelt: bár az Electronic Arts 2011-ben még 750 millió dollárt fizetett értük (illetve még 200-400 milliót később, bizonyos feltételek teljesülése esetén), de a Plants vs. Zombies óta nemhogy sikeres, de egyáltalán befejezett játékuk is kevés volt. Ennek a jövőben mindenképp változnia kell, még úgy is, ha a mindenkit lehagyó Zynga birodalma kártyavárként kezd összeomlani – remélhetőleg rájuk nem ez a sors vár.

A „HÁZ AZ ERDŐ MÉLYÉN” HORRORFILM JÁTÉKVÁLTOZATOT IS KAPOTT VOLNA: A LEFT 4 DEAD 2 DLC-T A PÉNZHIÁNY ÖLTE MEG.

Oddworld: Abe's Oddysee – New 'n' Tasty

Minden idők egyik legnépszerűbb logikai platformer sorozata visszatér! A kasszáknál hatalmasat bukó Stranger's Wrath után a reklámszakma felé forduló Just Add Water jövőre tényleg elkészíti a kultikus első rész remake-jét: ez lesz a hangzatos című, a keresztelő során **Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty!** nevet kapó epizód. A PC-re, PS3-ra, X360-ra és Vitara egyaránt megjelenő remake a tartalomhoz, a játékmenethez nem nyúl, viszont a tálaláshoz a legmodernebb 3D technológiát veti be. Megijedni nem kell, maga az akció továbbra is a 2D síkon zajlik, ahol Abe megkísérli megmenteni a Mudokonokat a barátságtalan gyárból, az ellenfeleket pedig igyekszik a lehető legfájdalmasabb, és nem feltétlenül a leggyorsabb halálba küldeni. A feladványok, illetve maguk a pályák kis részben változnak, az eredeti tartalom 80-90 százaléka állta ki az idő próbáját, több helyen viszont újítani, módosítani kellett az akadályokon. Erre a 3D miatt is szükség van: régen az elhibázott lépések reseteléséhez elég volt visszamenni egy képernyőt, kihasználva a memória újratöltődését. Erre most már nem lesz lehetőség, cserébe viszont bevezetésre kerül a quick save, így a rizikósabb részeknél lesz lehetőség a többszöri próbálkozásra. A modernizálás egyúttal a látótér kibővítésével is jár, mert a sokkal dinamikusabban, életszerűbben mozgó kamera jóval többet mutat a tájból, mint ami az alapjátékban szerepelt. Ott nehéz is lett volna az előre letárolt felépítés miatt, ilyen akadály viszont ma már nincs. Még egy év, és kiderül, sikerül-e méltó mód megemlékezni a klasszikusról.

Jövőre érkezik a Mount & Blade II

Ha a PC Guru egykori írója, Darths kerül szóba, egyszerűen mindig mindenki a **Mount & Blade**-re asszociál – egykori főszerkesztőnk, Sasa és hű fegyverhordozója, Grath mind a mai napig széles mosollyal az arcukon gyalázzák porba a szerencsétlent, felemlegetve ezt a játékot. Pedig különösebb baj nem volt vele... azt leszámítva, hogy ronda volt, mint a bűn, az animátorok szabadságon voltak a fejlesztés alatt, a képzeletnek pedig a szokásosnál több lyukat kellett betömnie. Szerencsére a későbbi kiegészítők, illetve maguk a rajongók helyrepofozták, a sikernek pedig meglett az eredménye: jövőre jön a folytatás!

Hivatalosan is készül a Dragon Age III

Minden idők legnyilvánvalóbb folytatásai közé csípőből, gondolkodás nélkül be lehet sorsolni a **Dragon Age III**-at, de a létezésének ténye hivatalossá csak szeptember végén vált. Az Inquisiton alcímmel készülő részről azonban az égvilágon semmit sem tudni – a BioWare-nek most épp elég feldolgoznia, hogy két alapítója, az orvosi végzettséggel rendelkező Ray Muzyka és Greg Zeschuk otthagyják a játékipart. Na, jó, egy kis apróságunk azért van: a kissé felemás látványvilág egészen biztos javulni fog, mert a következő Dragon Age alatt már a Frostbite 2 egy módosított változata fut majd.

Nem sikerült túl jól két Bohemia Interactive fejlesztő görögországi nyaralása: az urakat a nemzetbiztonsági hivatal munkatársai kémkedés vádjával tartóztatták le. Állításuk szerint katonai objektumokat fényképeztek, ez pedig komoly bűnténynek minősül, akár 20 év börtön is járhat érte. A BIS és az érintettek is tagadták a vádakat: szerintük egyszerű félreértésről van csak szó.

Az idei télre időzítette az Eve Online legújabb kiegészítőjét az izlandi CCP. A Retribution több szempontból nézve is mérföldkő lesz: ez az MMORPG tizennyolcadik bővítménye, legfőbb újítása a következmények bevezetése. Vagyis most már nem lehet teljesen büntetlenül ártatlanokat gyilkolni, kirabolni, minden cselekedetnek komoly nyoma marad.

A rajongók támogatását kéri következő játékához a még mindig létező 3D Realms. A Duke Nukem Forevert befejezni képtelen stúdió a Gambitious portálon keresi a fizető ügyfeleket – a Kickstartertől eltérően itt részesedést is kapnak a „részvényesek", vagyis tényleg mindenki jól jár, ha a piacon is jól teljesít a játékba öntött terv. Az Earth No More poszt apokaliptikus FPS lesz.

Egyetlen csomagba pakolja az összes eddigi Mass Effect részt az Electronic Arts. A november első hetében megjelenő Mass Effect trilógia teljes áron kerül a boltokba, PC-n, PS3-on és X360-on kínálva Shepard kapitány történetét. A csomag azonban nem lesz tökéletes, csak erősen limitált mennyiségű DLC-t tartalmaz, szinte csak azokat az ingyenes kiegészítőket, melyek az online pass aktiválása után nyílnak meg – ez bizony nagy érvágás lehet a rajongóknak.

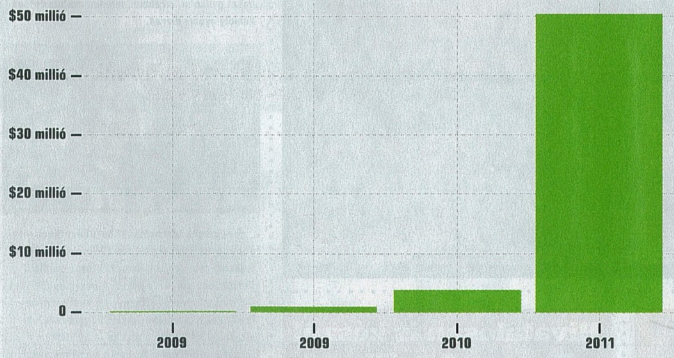
NOTCH, A MINECRAFT ATYJA NEM HAJLANDÓ SEGÍTENI A MINECRAFT ENGEDÉLYEZTETÉSÉBEN: ÍGY TILTAKOZIK A WINDOWS 8 ELLEN.

Brothers: A Tale of Two Sons

Nem várt stílusba, teljesen új színvilágba és hangulatba menekül a szinte csak a Chronicles of Riddickről ismert Starbreeze. Az északi fejlesztők a leginkább budget játékokra szakosodott 505 Games-szel bútoroztak össze, a **Brothers: A Tale of Two Sons** ennek ellenére akár indie cím is lehetne. Története két testvérről szól, akik haldokló apjuknak keresnek gyógyírt, megpróbálva meríteni egy nagyot az Élet Vizéből. A hazáján kívül kevéssé ismert svéd filmest, Josef Farest is a fedélzeten tudó Starbreeze mély, érzelmekben gazdag sztorit, hiteles történetvezetést, illetve a természet szépségeit és veszélyeit bemutató tájakat ígér. Megjelenés jövő tavasszal, a Steamet célozva meg, remélhetőleg barátságos árszabással.

Kickstarter-statisztika

Ma már a csapból is a Kickstarter folyik, mindenki pénzt gyűjt valami világmegváltó játékötletre, ez azonban nem volt mindig így. Az alábbi grafikonon remekül látszódik, hogy 2009-ben még szinte egy fillért sem sikerült összekalapozni az oldalon, 2011-re viszont már 50 millió dollárnál is több jött össze!



Szeptemberi számok

1 nap alatt sikerült megduplázni az iPhone 4S előrendeléseit az iPhone 5-nek: 2 millióan foglalták le.

50 ezer különböző kombó lesz a jövőre megjelenő, az előző számban bemutatott Remember Me-ben.

43 óra kellett az első játékosnak, hogy elérje a Borderlands 2 maximális szintjét.

1,3 millió példányban fogyott az Amnesia: The Dark Descent, tízszeresen termelve vissza a fejlesztés árát.

10 ezer mod került fel eddig a The Elder Scrolls V: Skyrimhez a Steam Workshopon át.

14 milliárd forintot termelt eddig az Xbox 360-as Minecraft: a konzolos változatból már 4 millió fogyott.

TOP 10

ANGLIA 09.24 – 09.30

FIFA 13

Rekorddal nyitott Angliában a FIFA 13: egy hét alatt egymillió példány fogyott belőle, ami eddig a történelem során csak három Call of Dutynak sikerült!

PCG 12.10 90%

Borderlands 2

Az ősz legjobban várt játéka az őt megillető helyen kezdett: ha nem jött volna ki a FIFA, akkor egészen biztos, hogy most ő lenne a dobogó tetején.

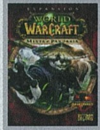
PCG 12.11 85%

F1 2012

Még javában zajlik az aktuális szezon, de az idei játék még csak most érkezett meg. Mostani számunkból kiderül, megérte-e várni rá.

PCG 12.11 88%

WoW: Mists of Pandaria



A kevéske idő miatt nem tudtuk volna alaposan letesztelni az új WoW kiegészítőt, de a következő hónapban elmondjuk, jó-e a Pandákkal kalandozni.

PCG XX.XX XX%

PES 2013

Olyan a foci az angoloknak, mint a németeknek a sör és a kolbász: egyszerűen nem tudnak betelni vele, ha pedig még repeta is van, akkor arra is befizetnek.

PCG 12.11 84%

Sleeping Dogs

Talán még maga a Square Enix se gondolta volna, hogy pont Angliában lesz ennyire sikeres a Sleeping Dogs – hetek óta őrzi helyét az eladási listán!

PCG 12.10 88%

Rocksmith

Jogi problémák miatt több mint egy évet kellett várni a gitározást játék formájában megtanító programra, de az angol türelmes népség.

PCG XX.XX XX%

The Elder Scrolls V: Skyrim

Hiába a csapnivaló kiegészítők, semmi sem veheti el a szerepjáték rajongók kedvét - reszkessetek, sárkányok.

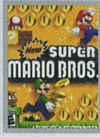
PCG 12.01 95%

LEGO Batman 2: DC Superheroes

Hiába csengett már le az új film miatti Batman láz, a LEGO hősökre továbbra is kíváncsi a nagyközönség.

PCG 12.08 86%

New Super Mario Bros. 2



Szinte hihetetlen, de a Mario sorozat még mindig ontja magából a minőségi részeket – viszik is, mint a cukrot.

PCG 12.11 80%

IDÉN DECEMBERBEN, RENDKÍVÜL ALACSONY ÁRON JELENIK MEG AZ ÖNÁLLÓAN FUTÓ DAYZ ELSŐ, MÁR JÁTSZHATÓ VÁLTOZATA.

Zombi kampány a Black Ops II-ben!

Vannak nagy talányai a játékvilágnak – az elmúlt években az egyik legnagyobb kérdőjel a Call of Duty zombi módja mellett volt, nevezetesen, hogy miért nem jelent meg önálló, dobozos formában. A **Black Ops II** maradéktalanul kárpótol. Amikor a Treyarch azt ígérte, hogy az alapjaitól építi újra a játékot, nem a levegőbe beszélt! A legnagyobb újítás a kampány bevezetése, az élőholtak levadászása most már nem apró, különálló térképeken zajlik, hanem egy olyan világban, ahol az emberiség épp vesztésre áll. A „Tranzitban" egy adott ideig kell védeni egy-egy területet, majd ha ez sikerül, busz visz a következő helyszínre. Még rögtönzött fegyver létrehozására is alkalom nyílik. Az egyszerűbb lelkűek választhatják a Survivalt is, ahol hullámokban jönnek az ellenfelek, de még kompetitív multira is lehetőség lesz: kétszer négy fő próbálja a másik felé terelni a zombikat, mert a piszkos munkát már ők végzik el.

Tweetek a játékvilágból

Épp valami rendkívül pozitívval készülök a Resident Evil 6-tal kapcsolatban. Figyeljetek, hamarosan érkezik!

STEPHEN TOTILO, A KOTAKU FŐSZERKESZTŐJE ÓRÁKKAL A RESIDENT EVIL 6 KATASZTROFÁLIS TESZTJEI UTÁN HERGELI A NÉPET

Csak két vállalatnak van annyi pénze, erőforrása és fejlesztője, hogy NBA játékot csináljanak: a 2k-nek és a Majescónak.

ROBERT GOODE, A CHEEP ASS GAMER PORTÁL SZERKESZTŐJE RENDKÍVÜL JÓ ÉRZÉKKEL ÉLCELŐDIK AZ EA SIKERTELENSÉGÉN.

A pletyka szerint az XCOM első változata még stratégiának készült, és a Freedom Force csapat fejlesztette.

A SUPEREROGATORY, A VÉDJEGYKUTATÁS ÉS A HITELES PLETYKÁK LELŐHELYE SEM HAGYTA SZÓ NÉLKÜL AZ XCOM FIASKÓT.

Jó megint borzalmasan kinéző delfin-skicceket látni az irodában lévő rajztáblámon.

ED ANNUNZIATA, A LEGENDÁS ECCO THE DOLPHIN FEJLESZTŐJE ÚJ EPIZÓD KÉSZÍTÉSÉBE FOGOTT!

ÉRKEZŐBEN:

10.12 | PC, PS3, X360

Dishonored

Mondhatni, hogy a semmiből jött, de ez azért nem egészen igaz, elvégre a **Dishonored** mögött az az Arkane Studios áll, akik az Arx Fatalis-szal milliók szívét nyerték meg (az ezt követő Might and Magic játékkal pedig további milliókét törték szilánkokra), a fejlesztést pedig az a Harvey Smith vezeti, aki valami Thief nevű, senki által sem ismert borzalomban segédkezett. Ha pedig még azt is számításba vesszük, hogy itthon minden platformon (konzolon is!) magyar felirattal kerül a boltokba, már egészen egyértelmű, hogy az október elejét hol és mivel fogjuk tölteni.

10.19 | PC

Euro Truck Simulator 2

Amennyiben már létezne a kereskedelmi forgalomban olcsó, az átlagolvasó kínzásait is elviselő digitális papír, most bemásolhatnánk JohnBart kollégánk zseniálisra sikerült **ETS2** trailerét, amiben nagyzenekar és hatalmas kórus adja a talpalávalót a lomha kamionok száguldásához. Azt látva máris mindenki rohanna a boltba előrendelni a szimulátort. De mivel erre nincs lehetőségünk, kérjük, képzeljétek el, amint ezek a több tonnás monstrumok szelíden és fennkölten zabálják a kilométereket – biztosak lehettek benne, hogy JohnBartot bezárjuk egy laptoppal egy IFA teherautóba, így motiválva őt egy remek teszt megírására!

10.26 | PC, PS3, X360

Medal of Honor: Warfighter

Nehéz napirendre térni az új **Medal of Honor** alcíme felett, mert ilyen alapon a FIFA-t hívhatnánk „Ballkickernek". Tegyük félre az ellenérzéseinket, és nézzük, mit kapunk: egy újabb modern háborús shootert. De tényleg csak ennyi lenne benne? Ha fellapozzátok a részletes tavaszi bemutatónkat, láthatjátok, hogy nem: az EA egy, a még mindig szolgáló, illetve a már visszavonult katonáknak is tiszteletet állító résszel készül, ahol meglehetősen életszerű, esetenként ténylegesen megtörtént missziók mutatják be a terrorizmus felszámolása céljából indított háborút, hóban, fagyban, esőben, özönvízben.

10.31 | PS3, X360

Assassin's Creed III

Kétség sem férhet hozzá, hogy idén ősszel a legnagyobb várakozás az **Assassin's Creed III**-at övezi. A játék nagy feladatot vállalt magára: úgy kell az elődökhöz méltó folytatásként sikeresnek lennie, hogy a játékosok egy része a totálisan unalmas és középszerű Revelations után nemigen akar még egy kört futni a már elkopott Assassin's Creed világban. Ez azonban már egy új kontinens, új főhős, új világ – vár Amerika, a vöröskabátosok és az indiánok, na meg a Templomosok és az assassinok között zajló, soha véget nem érő harc, következő, grandiózus fejezete.

AZ A LENGYEL QLOC KÉSZÍTI A DMC PC-S VÁLTOZATÁT, AKIK A STREET FIGHTER X TEKKENT ÉS A SUPER SFIV-ET IS ÁTÍRTÁK.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Anna's Quest

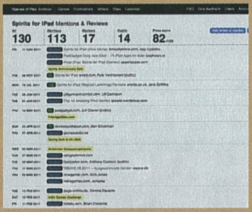
http://www.kramsdesign.com/games/annas-quest/

Dave Kramm sokak figyelmét felkeltette az Egress című, nagyszerű sci-fi kalanddal (a játék ingyenesen letölthető a fenti weboldalról), így jó szívvel ajánlom figyelmetekbe az újabb, bámulatosan szép és szerethető point and click címet. A Grimm- és Andersen-mesék elemeit némi fantasztikummal elegyítő Anna's Quest egy trilógia első darabja, és mindössze öt dollárba kerül – vásárlás előtt pedig ki is próbálható, ráadásul nemcsak a demó tölthető le ausztrál barátunk oldaláról, hanem a prológus is. Bátran vágjatok bele a kalandba, higgyétek el, megéri!

Promoter, a „hatásvadász"

http://www.promoterapp.com/

Az indie-fejlesztők számára különösen fontos, hogy nyomon kövessék játékaik utóéletét. Ezt segíti ez a webes applikáció, amely összegyűjti, hogy az adott címet ki és hol említette meg az interneten (erről emailt is küld), a tesztek pontszámait átlagolja, nyilvántartja, kinek küldtünk promókódot (és ezek közül aztán ki írt kritikát a játékról és milyet), ki vette fel velünk a kapcsolatot. És bár a Promoter fizetős, a havi 12 euró nem olyan nagy összeg egy ilyen okos jószágért, ráadásul integrálható bele az ingyenes presskit alkalmazás is (**http://www.dopresskit.com/**), amelynek segítségével igényes sajtóanyagokat lehet összeállítani – mindez bizony jelentős segítséget jelenthet ebben a költségérzékeny szférában.



Mark of the Ninja PC-re is

http://www.markoftheninja.com

A Shankkel elhíresült Klei Entertainment egy teljesen új témájú és mechanizmusú játékkal jelentkezett, bár maradtak a 2D-s, rajzfilmszerű megjelenítésnél. A Mark of the Ninja főhőse nem meglepő módon egy nindzsa, akinek okosan, osonással, akrobatikus mozdulatokkal, elterelésekkel, csapdákkal kell túljutnia a pályákon. Persze a hátunkra kötött hűséges katana sem fog mindig a hüvelyében rozsdásodni, de „őt" csak amolyan végső megoldásként használhatjuk, az igazi mókát (és a bónuszpontokat) a környezet felmérése, a környezeti elemek és „játékszereink" okos ki- és felhasználása, az akció megtervezése és precíz végrehajtása jelenti. Az XBLA-n szeptember 7-én debütált játék óriási közönség- és kritikai sikert aratott, épp ezért nagy örömmel vettük a bejelentést, miszerint október 16-én PC-re is elérhető lesz a Steamen, előreláthatólag 14,99 dolláros/eurós árcímkével.

Thirty Flights of Loving

http://blendogames.com/thirtyflightsofloving/

A Brendon Chung nevével fémjelzett kaliforniai Blendo Games nem szűkölködik az elismerésekben, hiszen mind a Flotilla, mind az Atomic Zombie Smasher, mind az ingyenes Gravity Bone díjak seregét gyűjtötte be eddig. Utóbbi cím folytatása Thirty Flights of Loving címmel augusztus 21. óta kapható a Steamen, 5 eurós áron. Bár a játékidő alig negyedóra, az egyedi narratíva és vizuális stílus miatt az erre fogékonyak számára megfontolandó vétel lehet.

Az első „zöld csapat"

http://steamcommunity.com/greenlight/

Korábban már beszámoltam a Steam Greenlight kezdeményezésről, mely arra hivatott, hogy a közösség szavazatai alapján „radar alatt repülő" címeket juttasson el a Valve digitális áruházába. Miután a sok troll miatt Gabe Newell csapata jelentkezési díjat vezetett be, úgy érezték, hogy kell egy kis plusz motiváció a versenyzőknek, így idő előtt zöld utat adtak tíz, sok voksot begyűjtött projektnek. Ezek között van az első Half-Life-ot a Source-motor alá begyömöszölő, nyolcéves munkával elkészült rajongói mod, a Black Mesa, a magazinunkban korábban szereplő Heroes & Generals, a zombis Project Zomboid és No More Room in Hell, két túlélőhorror, a Cry of Fear és a Routine, a felfedezésre csábító Dream, a leginkább a Mount & Blade-re hajazó, szamurájos Kenshi, az építkezős Towns, valamint az előző számunkban Midnite által tesztelt McPixel PC-s verziója, amely már meg is jelent a Steamen, 5 eurós áron. A többi címről így vagy úgy, de a megfelelő időben beszámolunk majd.

EZT IS MEGÉRTÜK: MASSACHUSETTS KORMÁNYZÓJA SZEPTEMBER 22-ÉT A FÜGGETLEN JÁTÉKFEJLESZTÉS NAPJÁVÁ NYILVÁNÍTOTTA!

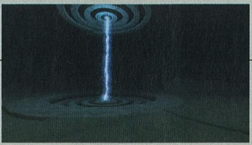
Alfaállapotban a Prison Architect

http://www.introversion.co.uk/prisonarchitect/

Egy évvel ezelőtt már beszámoltam e rovatban az Introversion új játékáról, amelyben egy szuperbiztonságos börtön felépítése és menedzselése a célunk. A cucc remeknek ígérkezik, bár a grafikája sokkal „kommerszebb" (bár ez nem túl jó kifejezés), mint amit a srácoktól megszokhattunk. Nos, a csapat elkészült az alfa-verzióval, és aki hajlandó az előfinanszírozásra, máris ráteheti a kezét. A hivatalos oldalon megvásárolható csomagok legolcsóbbika 30 dollár, ez tartalmazza a jelenlegi verziót, Steam-kulcsot, és persze folyamatos frissítéseket, illetve a majdan megjelenő kész játékot is. 40 dollárért mindezek mellé megkapjuk az összes eddigi Introversion címet, de akár saját magunkat is bevásárolhatjuk a játékba, akár beutaltként, akár börtönőrként!

Végre megjelenik a Kairo!

http://kairo.lockeddoorpuzzle.com/



Jó ideje húzza már az idegeinket Richard Perrin, a zseniális the white chamber alkotója, hiszen évek óta készülget új játéka, a Kairo, amely egy belső nézetű, felfedezésre alapuló puzzle/kaland, hasonlóan Jonathan Blow projektjéhez, a Witnesshez. Semmi más dolgunk nincs, mint mászkálni egy egyedi, különös komplexumban, és mozgásba hozni egy ősi gépezetet, ehhez pedig csak az egyes termekben elhelyezett szimbólumokra, utalásokra, jelekre támaszkodhatunk, no meg a logikánkra, hiszen a játék alaposan megmozgatja a szürkeállományunkat. Nos tehát, a fejlesztésnek vége, a Kairo október 21-én végre megjelenik, egyelőre Windowsra és OSX-re, de készül a linuxos és iOS verzió is. Perrin barátunk amúgy benevezte a projektet a Greenlightra, tehát te is támogathatod a Steamre kerülést, a hivatalos oldalról pedig egy demó is elérhető, érdemes kipróbálni!

Vampires!

http://www.cbe-software.com/?page_id=167

A cseh CBE Software (korábban Cardboard Box Entertainment) csak nem tud hibázni. A remek, szürreális Ghost in the Sheet és a teljesen egyedi J.U.L.I.A. után azonban nem egy újabb kalandjátékot hegesztenek, hanem egy egészen ötletes puzzle-t. A Vampires! a klasszikus Lemmings alapmechanizmusára épül, azaz a föld alatti labirintusban folyamatosan haladó vámpírokat kell elvezetnünk a biztonságos kriptába úgy, hogy a pálya adott részeit elforgatjuk, illetve akadályokat (visszafordító fokhagyma és lassító pókháló) helyezünk a vérszívók útjába, akikből amúgy többfajta is van, más-más viselkedési mintával. Útjukon különféle csapdák (az egyszerű fénypászmától a mozgó cölöpökön át az ezüstgolyót köpködő ágyúkig) leselkednek rájuk, nyomukban vámpírvadászok loholnak, nem lesz tehát egyszerű dolgunk, ha mind a 65 szintet arany fokozaton akarjuk abszolválni, mert az achievementek mellett teljesítményünket a pályák végén kiértékeli a játék, és arany- vagy ezüstéremmel jutalmazza – igaz, a srácok nehézségi szintrendszert is beépítenek, így az alkalmi és a hardcore játékosok egyaránt megtalálhatják a számításukat. A Vampires! ráadásul pompásan néz ki, remek a hangulata, mindezt pedig ti is megtapasztalhatjátok, hiszen a demó letölthető a hivatalos oldalról, és ha tetszett, zöld utat is adhattok neki, ugyanis ez a játék is bent van a Greenlight projektben.

ChronoBlade

http://www.chronoblade.com/

A veteránokból (többek között a DMA Design (a későbbi Rockstar North) alapítója, Dave Jones, a RealTime Worlds elnöke, Tony Harman, valamint a Diablo és Diablo II főtervezője, Stieg Hedlund) alakult San Francisco-i nWay első játéka egy ingyenes, böngészőben játszható hack 'n' slash lesz, bár műfajában közelebb áll a beat 'em up játékokhoz, hiszen 30 különféle támadásból összeállítható, látványos kombókkal támadhatjuk le ellenfeleinket. Rengeteg kaszt és képesség vár ránk és persze temérdek loot, mindez látványos külsőségek mellett, egyedül, kooperatív módban, vagy kompetitív PvP-ben. A játék előreláthatólag 2013-ben jelenik meg, de akit érdekel, a hivatalos oldalon máris jelentkezhet a bétára.

Újabb indie áruház nyílt

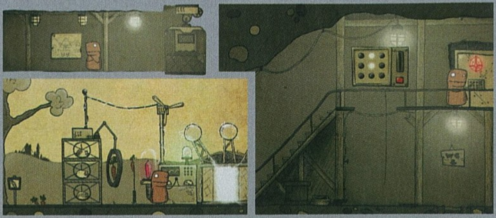
https://indiegamestand.com/

A nemrég beindított IndieGameStand ismét egy érdekes és üdvözlendő projekt. A portál hetente kétszer felkínál egy játékot, amelyet 96 órán keresztül megvásárolhatsz annyiért, amennyit jónak látsz – a pénz egy része itt is jótékonysági célokat szolgál. Ráadásul, ha elmulasztottál egy címet, még van esély a megszerzésére: az aktuális ajánlatot bundle-ként is bezsákolhatod, ekkor megkapod az előző, a jelenlegi és a következő játékot is. Minden termék DRM-mentes, és ha egy dollárnál többet adsz értük, Steam- és/vagy Desura kulcs is jár melléjük. Akik az oldal indulásakor készítettek maguknak egy fiókot, megkapták a Chester című, izgalmas grafikájú platformert, az első „éles" ajánlat pedig e sorok írásakor a hasonló műfajú Escape Goat volt.

Gomo

http://www.fishcowstudio.com

Úgy tűnik, divatba jönnek az indie-fejlesztők körében a narratíva nélküli kalandjátékok (lásd az Amanita Design munkáit, vagy az előző számban bemutatott Unmechanicalt), hiszen a pár lelkes srác alkotta szlovák Fishcow Studio első játéka, a Gomo is ilyen lesz, amiben címszereplő főhősünk Dingo nevű kutyáját szeretné visszaszerezni – bár az emlegetett cseh Amanita ezt már elsütötte a Samorost 2-ben... Akárhogy is, az érezhető áthallás ellenére egy remek látványvilágú, kellemes kis cuccnak tűnik a Gomo, így mindenképpen figyelemmel kísérjük a fejlesztését.



MEGVAN AZ XBOX LIVE INDIE GAMES ELSŐ „MILLIOMOSA": A MINECRAFTRA HAJAZÓ CASTLEMINER Z-BŐL 10 HÓNAP ALATT FOGYOTT ENNYI.

ŰRBÖRTÖN

MINER WARS 2081

[ÍRTA WILSON] **Ha már az aktív veteránok, a rengeteg nagysikerű játékkal rendelkező fejlesztők is indie cím fejlesztésébe vágnak, nem tudni, az még indie-nek számít-e – a Miner Wars mindenesetre egy ritka érdekes próbálkozás és múltidézés, mindezt egyetlen csomagban kínálva.**

Az egyik legrégebbi emlékem a PC-s játékokról egy 386-oshoz kötődik. Szerettem, imádtam azt a gépet – nem mondhatnám, hogy túl sok eredeti szoftverem volt hozzá, de még azt is megbecsültem, ami Maxell és egyéb lemezeken pihent. Napokat, heteket, hónapokat töltöttem el a Doom mellett, levertem az összes osztálytársam a Mortal Kombatban, ámuldoztam a Wolfenstein erőszakosságán. Eljött azonban az a szomorú idő, mikor a gép már nem bírta az újdonságokat – ha valami csoda folytán el is indult az épp kiszemelt áldozat, annyira lassan futott, hogy meg sem közelítette az élvezhetőség határát. Leleményességből, ötletekből akkor se volt hiány, a túlhúzás intézménye egy idős magával a számítástechnikával, így lett egy kvázi-486-os egy előző generációs hardverből, és így köszöntött be a korszak, amit Descent-estének hívtak, legalábbis arra a pár órára.

ADATOK

KIADÓ
Keen Software House

FEJLESZTŐ
Keen Software House

MŰFAJ
shooter

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Descent
1995 (INTERPLAY)

Forsaken
2012 (EA)

TÁMAD A MÚLT

A Descent maga volt a tökély, egy igazi, felejthetetlen élmény, főleg egy olyan kiskölyöknek, aki mindig is rajongott az űrért, a sci-fi-ért, vagyis mindenért, amiért a fiatal gyerekek általában szoktak. Mai szemmel nézve szinte érthetetlen, mi volt benne olyan különleges, de akkor és ott mindent überelt a szinte határtalan mozgásszabadság és a lenyűgöző látványvilág, ami hatalmas bátorsággal és elánnal vágott neki a 3D-s tér felfedezésének. A név ugyan más, viszont maga a játék az előbb ecsetelt klasszikus kiköpött mása: a Miner Wars: 2081 le sem tagadhatná, hogy mi ihlette, annak ellenére, hogy még meglehetősen nyers állapotban van. A cseh gyökerű, vagyis a szomszédban készülő mű a Minecraft utat választotta, így már a legelső, játszható alfa verziót kínálja megvételre, folyamatosan, szó szerint hétről hétre fejlesztve a tökéletesség, na meg az eggyel magasabb verziószámok felé az űrkalandot.

GALAKTIKUS VÉSZ

A naptárak ugyan még csak 2081-et mutatnak, de az emberiség már megvetette a lábát a naprendszer többi bolygóján is. Kénytelen volt: a Föld 10 évvel korábban elpusztult, így a kolonizáció idő előtt kezdődött el. Hiába az új helyszín és a mindennapi túlélésért való küzdelem, az ellentéteket nem sikerült félre tenni, így a nagy Orosz Birodalom, illetve a nyugati világ az abszolút fagypont alatti hőmérséklet és az oxigénhiányos környezet királyságában is ott tesz keresztbe a másiknak, ahol csak lehet. Frakcióból kettőnél azért több van, szinte minden nagyobb ország vagy régió szövetségre lépett – te az EAC, vagyis az Euró-Amerikai Konföderáció tagjaként küzdesz, de a riválisok és a barátok között találkozhatsz majd olyanokkal, akik a Kínai Népköztársaság, az Arab-Iszlám Szövetség vagy a nem éppen emberszerető Negyedik Birodalom táborát erősítik. A konfliktusokat persze nemcsak a katonák és a politikusok, de az átlagemberek, illetve a bányászok is megszívják. Az elsődleges tevékenység itt az utóbbi, vagyis az aszteroidák és a bolygók köré épített ércvadászat, ami még a frissiben kirobbant háború árnyékában is zajlik.

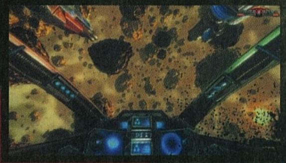
A kampány háromtucatnyi küldetés során meséli el az eseményeket, ebből azonban még csak három misszió készült el. Meglepetésekre semmiképp sem kell számítani, hiszen teljesen szkriptelt, abszolút lineáris formában zajlik a harc, de a látványra, a szabadságra még így sem lehet panasz. A helyszínek meglehetősen nagyok: a legtöbb zárt csőhálózatokból, apró kis termekből áll, mégis sikerült ezeket gazdagon feldíszíteni, szépen feltextúrázni, tényleg hihető, hogy ezek igazi bányászkomplexumok, ipari központok, ahol még egy kisebb robbanás vagy tűzpárbaj is hatalmas katasztrófát tud okozni.

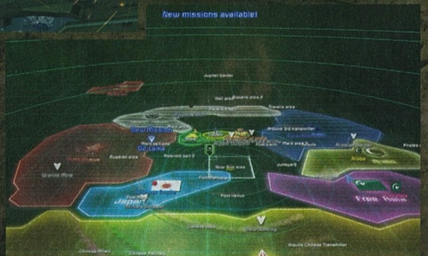
Rengeteg a kiváló ötlet a Miner Warsban, technikai szempontból sincs vele semmi baj, csak az elemek nem állnak össze

A PUSZTÍTÓ

Elvileg ez is lenne a Miner Wars egyik kiemelkedő része. Mivel a pálya teljes egészében voxelekből áll, ezért papíron bármit le lehet benne rombolni. A gyakorlatban ez természetesen már nincs így, pusztításra kizárólag a puhább falak, a vékonyabb aszteroidák esetében van lehetőség, de a csőhálózat, valamint a többi gép még a legdurvább rakétatámadást is karcolás nélkül éli túl. Ez a jövőben elvileg változni fog, ráadásul úgy, hogy a rombolás a játékmenetre is kihatással lesz. Vagyis ha valahonnét nagyon gyorsan, vagy a legkisebb feltűnés nélkül kell eliszkolni, akkor átfúrható vagy átlőhető lesz egy-egy bázis, vagy akár egy komplett égitest, olyan helyeken távozva, melyek nem szerepeltek az eredeti tervrajzokon.

Elég könnyű felismerni a Negyedik Birodalom hajóit, a jellegzetes zöld szín és a piros zászló kilométerekről is kiszúrható





VOXELEK A MÚLTBÓL

Comanche (1992)

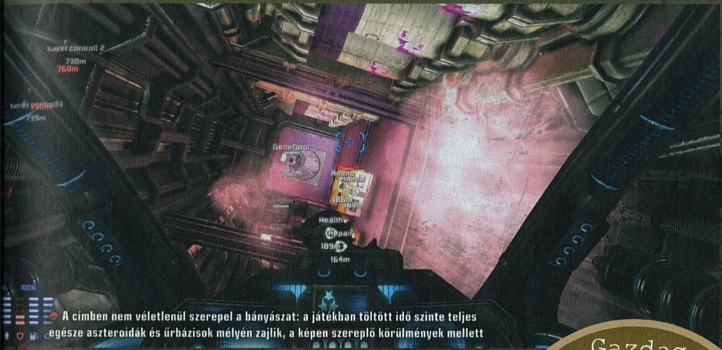
A kilencvenes években még könnyű volt játékot eladni: ha valamire rá lehetett sütni, hogy forradalmi eljárásokat használ, és le tudja körözni a konkurenciát, az emberek már rohantak érte a boltokba. Igaz volt ez a NovaLogic legendás Comanche sorozatára is, amely voxeles motorjával „fotorealisztikus tájat és helikoptereket" jelenített meg a képernyőn. A fenti képet látva ez mennyire hihető 2012-ben?

Delta Force (1998)

Az ezredforduló közeledtével mélyrepülésnek indultak a repülős játékok, de a NovaLogic még időben kapcsolt és a továbbfejlesztett voxel motort átcipelték az akció stílusba is. A Delta Force elsősorban nem a fegyverei vagy a küldetései miatt lett híres (bár arra sem panaszkodhattunk), hanem mert nem volt gép, amin értékelhető sebességgel futott volna maximális grafikai beállítások mellett.

Outcast (1999)

Minden évtizednek megvannak a maga korszakalkotó játékai: ez a megtisztelő cím az ezredforduló előtt az Outcastnek jutott. A játék 1999-ben egy olyan színvonalas, annyira részletesen kidolgozott világot adott a vásárlók kezébe, mint addig még semmi. Igaz, hogy a gépigénye miatt csak kevesen láthatták teljes pompájában, de elképesztően nagy, szinte páratlanul egyedi bolygóját még így is milliók fedezték fel.



A címben nem véletlenül szerepel a bányászat: a játékban töltött idő szinte teljes egésze aszteroidák és űrbázisok mélyén zajlik, a képen szereplő körülmények mellett

Az eszköztár ehhez ugyan már most is adott, de jelenleg maguk a hajók az igazi főszereplők. A kínálat meglehetősen gazdag, mind a mennyiséget, mind a változatosságot tekintve, így a lomha teherhordozók mellett fürge felderítők és sok csatát látott vadászgépek is bevethetőek. Lehetőség van mindegyik fejlesztésére is – lecserélhetők a fegyverek, kibővíthető a raktér, megpiszkálható a motorház és maga a hajtómű, megvastagítható a fémborítás, aktiválható a radar, vagy felfejleszthető a bányászfelszerelés. Utóbbi már csak azért is ajánlott, mert a későbbiek során komoly szabadság szakad a játékosokra, akik nemcsak harcolhatnak, de békésebb módon is megkereshetik a mindennapi betevőt. Az ércekben potenciálisan gazdag területek felfedezése és kiaknázása legalább annyira fontos lehet, mint mások ripityára lövése, elvégre a kettő összefonódik – pénz csak a bányászatból szerezhető, abból pedig tonnányi fegyver és lőszer vásárolható.

Egészen biztos, hogy fejlesztés nélkül csak egy-két csata vívható meg, utána vagy a túlerő, vagy az elfogyó készlet fog gyors halálhoz vezetni. Az összecsapások mindig több résztvevősek, szinte nincs olyan helyzet, hogy ne legalább egy tucatnyi hajó küzdene egymással, de a kampány második felében már szó szerint több száz főt megmozgató, kifejezetten grandiózus ütközetekre is számítani lehet.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

A változatosság és a méret viszont magával hozza a nehézséget is: már a kampány második küldetése is teljesíthetetlen lehet, ha valaki nincs felkészülve, vagy nem tudatosan játszik. Segítséget nem a gép, hanem egy ismerős adhat – a történetbe integrált kooperatív játékmódnak hála mind a harmincsok küldetés teljesíthető egy ismerőssel, és ha ez még nem lenne elég, akkor jó hír, hogy a program rendelkezik multiplayer móddal is.

Az alfa leginkább erre feküdt rá, jelenleg ez a legjobb állapotban lévő, legtartalmasabb

Gazdag jövő

A három éve fejlesztés alatt álló Miner Wars 2081 egy nagyobb család tagja. Kistestvére, az Arena már meg is jelent és a mostani számunkban teszteltük is, de fejlesztés alatt áll egy hagyományos MMO változat is, amely az itt taglalt játékmenetet szeretné kibővíteni és online centrikussá tenni. Megjelenni valamikor jövőre fog, feltehetően még korai állapotban, valahogy úgy, mint a Miner Wars 2081.

Ha épp nem ellenséges birodalmak közkatonái, illetve profitra éhes űrkalózok akarnak ripityára lőni, akkor a napfény vakít el

része a Miner Warsnak, annak ellenére, hogy tulajdonképpen csak egy pályagyűjteményről van szó, ahol az egyes terepek a Deathmatchre lettek kiélezve. Helyszínből rengeteg van, mind a mélyűrben, mind aszteroidák és más égitestek mélyén, ahol szűk járatokban, apró folyosókban kergetik egymást a küzdő felek. A látványra különösebb panasz nem lehet – a gépigény kifejezetten baráti, a tálalás pedig impozáns, elsősorban a rengeteg fényforrás kezelése, illetve a fémszerű felületek megjelenítése terén. A motor a strapát is jól bírja, még a nagyobb csaták során, a rengeteg robbanás, illetve a sérülő terep mellett sem mutat hajlandóságot az akadozásra, ez pedig remélhetőleg a jövőben sem fog változni.

Minden más esetben viszont pont az ellenkezőért szurkolunk – a Miner Wars legnagyobb baja az, hogy még egyáltalán nem látni rajta, hogy pontosan mi is akar lenni. Igaz ugyan, hogy a mellékelt szerkesztőjével szinte bármi megálmodható, legyen szó helyszínről, pályáról, űrhajóról, de a kész tartalom még nagyon nincs a helyén. A programnak még nincs rendes identitása, nincs jól körülírt célja – egyszerű akciójátéknak túl sablonos, bármi másnak pedig túlságosan nyers, még úgy is, hogy a lapzártakor már béta állapotba került. A legjobban talán akkor járna, ha kiemelné a kereskedést és a bányászást, mert azzal egy olyan űrt tömne be, amit az Elite óta csak az X sorozat próbált helyrerázni, több-kevesebb sikerrel. Meglátjuk, mit hoz a jövő: galaktikus űrháborút, a Föld pusztulását azért nem kívánjuk senkinek.

PRÉMIUM TARTALOM, TELJESEN INGYEN?

WARFACE

ÚGY NÉZ KI CEVAT YERLI NEM VICCELT, AMIKOR AZ IDEI E3-ON A FREE-TO-PLAY ONLINE SHOOTEREKBEN HATÁROZTA MEG A CRYTEK ELJÖVENDŐ FEJLESZTÉSI CSAPÁSIRÁNYÁT, A KONCEPCIÓ ELSŐ SARJA UGYANIS LASSAN KÉSZEN ÁLL AZ ÉLES BEVETÉSRE...

[ÍRTA [illegible]]

Életre szóló élményt jelenthetett a Crytek vezérének, amikor 2006-ban, még a Crysis piacra dobása előtt egy dél-koreai netkávézóba sodorta a sors, mivel elmondása szerint azt követően 180 fokos fordulatot hirdetett a cég stratégiájában, megálljt intve a dobozos, beárazott szoftvereknek (afelett most hunyjunk szemet, hogy a Crysis-játékok nem igazán erősítik ezt a sztorit). Látva ugyanis, hogy a vérre vágyó dél-koreaiak szinte kizárólag free-to-play lövöldékkel alázzák egymást, nekilátott kideríteni, miként is lehetne eme modellt a nyugati közönséghez eljuttatni úgy, hogy az anyagilag kifizetődő legyen, de elkerülje a valós valutáért egyértelmű harctéri előnyöket biztosító pay-to-win csapdát is. Sajnos az utóbbi (égető) kérdésre nem tudunk egyértelmű választ adni, az előbbire azonban igen – nézzük hát, miként is fest a következetesen free-to-play AAA-kategóriás shooterként aposztrofált Warface!

CALL OF CRYSIS: NEAR-FUTURE WARFARE

Az érdekes mód nem WarCry néven érkező játék tehát az online free-to-play FPS-sereget erősíti, ennek megfelelően megjelenésekor egy gyors regisztrációt követően ingyenesen letölthető lesz a kliens. Noha a hivatalos sajtóközlemények nem túl bőbeszédűek, az információáramlás mégis stabil, az eredetileg távol-keleti piacra szánt lövölde ugyanis Oroszországban és Kínában már rég nyílt bétában leledzik, szóval megfelelő orosz- illetve Google Translate tudás mellett mi is sejthetjük, hogy mire számíthatunk, ha fellövik az első európai szervereket.

Eszerint a Warface nem forradalmasítja a free-to-play FPS-ek gyökereit, voltaképp a Crysis és az ismertebb járműmentes kasztalapú F2P-shooterek (A.V.A, War Rock, War Inc.) házasításáról beszélhetünk. Karrierünket karakterünk generálásával kezdjük, első ütközeteinket alap göncökkel és flintákkal bonyolítjuk le, a csaták után kapott XP (véletlenszerűen) újabb cuccokat old ki, a kapott pénzből pedig újabb felszerelést és fegyvereket vehetünk: a ruházat részét képező cuccokat (sisak, mellény, stb.) két ütközet között aggathatjuk magunkra, a fegyver kiegészítőket viszont akár meccs közben is cserélhetjük a Crysisból örökölt menüvel. Nem ez persze az egyetlen kapcsolódási pont a nanoruhás sorozattal, a Crysis 2 lövöldözős-becsúszós mozdulata szintén helyet kap a Warface-ben, a fegyverek viselkedése és ballisztikája pedig az oroszok szerint szintén onnan öröklődött, szóval ha megvolt valamelyik rész, már sejthetjük, hogy mekkorát szólnak majd a gránátok, és hány töltény kell pajtásaink padlóra küldéséhez.

ADATOK

KIADÓ	**Trion Worlds**
FEJLESZTŐ	**Crytek**
MŰFAJ	**FPS**
MEGJELENÉS	**2012 tél**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**90%**

STÍLUSMINTA

Blacklight: Retribution
2012 (PERFECT WORLD)

Tribes: Ascend
2012 (HI-REZ)

Bye, teljes ár

Noha egy E3-on készült interjú során Cevat Yerli állítólag már a Crysis kiadása előtt úgy vélte, hogy a jövő a free-to-play játékoké, a Crytek kétségtelenül nem siette el az átállást új fejlesztési modellre: a készülő Warface mellett ugyanis még három címen dolgoznak, melyek dobozosan fognak megjelenni. A Crysis 3, a Ryse és a Homefront 2 zárhat le egy egész korszakot!

Az ütközetekben négy kaszt szerepét ölthetjük magunkra, meglepetések viszont itt sem érnek minket, a kínálat az ismerős lövész-felcser-mérnök-felderítő négyesből áll: a bokorugró lőszert oszt a többieknek, a szanitéc felgyógyítja és feltámasztja cimboráit, a mérnök golyóálló mellényeket javít és az aknák/rakétavetők nagy barátja, távcsöves puskákat pedig csak az orvlövész kezelhet.

HARCTÉRI KRÍZIS

A hepaj jelenleg hét játékmódban zajlik, melyek közül hat a kompetitív, egy pedig a co-op vonalat erősíti. Az előbbi csoport tagjai a jól bevált sémákat követik, van itt a CS-ből lopott Plant the Bomb, a Battlefieldből kölcsönvett Storm és Capture (avagy Rush és Conquest), DM és TDM, újszerűnek talán csak a BF-es Rush megfordításaként leírható Destruction

Az eddigi Crytek játékok szűkmarkúan bántak a járművekkel, de itt aztán tényleg minden lesz

hat, az időlimites, lebombázandó célpontokért vívott harc során ugyanis nem a támadók, hanem a védők veszítik a spawnticketeket. A konkurenciához képest a Warface itt egyedül a testi interakciókkal mutat újat: a pályákon számtalan olyan hely van, ahová bakot tartva segíthetjük fel társainkat, akik utána kezüket lenyújtva húzzák fel a többieket – remek taktikai lehetőségeket rejt ez magában, remélhetőleg sokan élnek majd vele élesben.

A PvP módozattal ellentétben a co-op mód már jóval izgalmasabbnak tűnik, itt ugyanis valódi érdekességgel készül a Crytek. Ennek lényege, hogy az ötfős osztagokra méretezett bevetéseket naponta generálja a játék, így minden 24 órában vadonatúj ütközet vár a csapatjátékos bakákra. Az elnyúló

Egyelőre nehéz elhinni, hogy tényleg ilyen szép lehet a játék az átlag gépeken, de a látvány mindenképp impozáns

intenzív csatákat rövid szünetek tarkítják, a változatos terep pedig szűk utcákat és nyílt tereket is magába foglal, szóval a közelharcra készülő ágyútöltelékek és az orvlövészek sem érezhetik rosszul magukat rajtuk. A küldetéseket szintén változatosnak ígérik, a célterület sima megtisztításától kezdve a bonyolult, többlépcsős hadműveletekig változhat a kínálat: VIP likvidálása, géppuskafészek elfoglalása, az erősítésként érkező tank/helikopter/lépegető elpusztítása, rosszabb esetben pedig visszavonulás lehet az aktuális feladat. Mondanom sem kell, hogy a kasztok közötti csapatjáték ekkor különösen fontos: a 15-30 perces bevetések során lőszert csak bokorugró cimboránktól kaphatunk, a páncélozott ellenfeleket csak a mérnök tudja kiszedni (de ő is néha csak bizonyos szögből tud sebezni, ami további taktikázásra ad okot), respawn híján életünk csak a szanitéctől függ, orvlövész pajtásunkat pedig sokszor bakot tartva kell lesállásba juttatni.

Leírva mindez izzasztóan hangzik, és elvileg a valóságban is az, az orosz verzió co-op

A Crysis beton- és fadzsungelei után igazi felüdülés mind a mocsaras, mind a gyártelepes helyszín – a változatosság mindig jó!

pályáit ugyanis állítólag csak a játékosok cirka 7%-a tudja teljesíteni, épp ezért másnap (az új bevetés mellett) annak könnyített verziója is elérhetővé válik. Ennek ellenére érdemes a hardcore bevetéssel is frusztrálnunk magunkat, az ugyanis dupla annyi XP-t és játékbeli valutát oszt, ha pedig a küldetéshez kapcsolódó napi toplistán is jó helyezést érünk el, különösen tápos felszerelés ütheti markunkat.

CSATAKIÁLTÁS

A játékot értelemszerűen a CryEngine legújabb verziója hajtja, a szemnek kellemes látvány így garantált, bár az eddig látott videók alapján a pályák zöme a Crysis 1 és 2 harctereinek részletességét nem éri el: ennek oka valószínűleg

A „high-tech katonák pózolnak az égő épület előtt” új Facebook trend is lehet

a gépigényben keresendő, amit a konkurencia tükrében igyekeznek alacsonyan tartani, a játék így állítólag már egy alap 2 GHz-es kétmagos proci, egy giga RAM és egy GeForce 8800-as társaságában is remekül fut. A hangok és a fegyver animációk remekül festenek, akárcsak bakáink, bár azok animációi néhol még darabosak, ezt remélhetőleg a startig javítják.

A technológia terén igazából nem is ez, hanem a GFACE-integráció tűnik érdekesnek, a Crytek ugyanis a játékkal együtt indítja útjára a saját közösségi hálós szolgáltatását, ami effektíve egy Battlelog-szerű matchmaking-rendszernek tűnik, de Yerliék természetesen forradalminak nevezik. A kérdés nyilván az, milyen szinten kapcsolódik majd egymáshoz a két rendszer. A másik érzékeny pont természetesen a mikrotranzakciós vonulat – bár az orosz verzió fizetős szolgáltatásai elvileg kimerülnek a speciális ruhákban, illetve az XP-ért beszerezhető fegyverek azonnali megvásárlásában, a pletykák megvehető XP-csomagokról és kibérelhető fegyverekről szólnak, szóval e téren a cég nem találja fel a spanyolviaszt, de csalogatóbbá sem teszi a F2P-szisztémát...

„LET ME SEE YOUR WARFACE!"

Dacára Cevat Yerli minden kijelentésének, amelyben a free-to-play shooterek új lépcsőfokának festi le a Warface-t, az eddig megismert részletek nem győztek meg abban, hogy egy Far Cryhoz vagy Crysishoz hasonló durranásra készülne a csapat – a dolgok jelen állása szerint a Warface ugyanis csak a kategóriáján belüli ütősebb megjelenéssel, illetve pár aprósággal kínál többet, mint versenytársai. Alapjáraton ingyenes játék esetén mindez persze bocsánatos dolog, a program sikere így leginkább a mikrotranzakción múlik, azaz hogy tényleg sikerül-e elkerülnie a játéknak a pay-to-win csapdát – reméljük igen, mert akkor már csak a beszerzési ára miatt simán megér egy próbát.

HAZÁRDJÁTÉK

FOOTBALL MANAGER 2013

[ÍRTA MO] **A szokás szerint, valamikor karácsony előtt boltokba kerülő játék minőségétől függetlenül mérföldkőhöz érkezett a fejlesztő SI, hiszen kereken húsz esztendeje készítik a sorozatot, a hardcore futballszimulátorok kedvelőinek legnagyobb örömére.**

Új év, új... De nem is folytatom tovább, hiszen ezt már úgyis tudjátok: ahogyan a bevezetőben említettem, immár két évtizede, hogy az ősz beköszöntével a virtuális menedzserek is rendre „munkába" állnak kedvenc játékukban. Éppen ezért lássuk inkább, hogy ezúttal milyen újításokkal próbál minket rábírni a SEGA és a Sports Interactive ördögi kompániája, hogy hátrahagyva szociális életünket, statisztikák, edzéstervek és taktikai képernyők böngészésével töltsük az elkövetkezendő hónapokat.

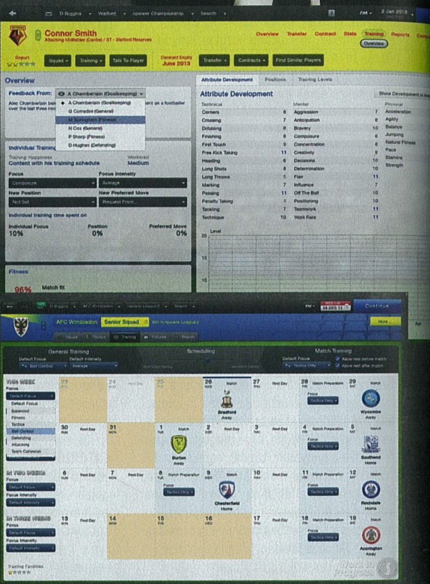
INSTANT FM

Nos, a kezdeti licit meggyőzően hangzik ez ügyben, hiszen a fejlesztők több mint 900 (!) programbeli változtatást ígérnek az előző részhez képest, ami még akkor is tekintélyes szám, ha ezek nagy részét valószínűleg még a legrutinosabb menedzserek sem fogják észrevenni (pl. nem hiszem, hogy bárkit is felizgat majd, hogy a 3D-s meccsnézetben a kapufáknál mostantól látszanak majd a hálóőrök vizes kulacsai... na, ugye). Ami sokkal fontosabb, hogy idén az egész játékmenetet érintő változások kerültek az FM-be, amire – legyünk őszintén – egy jó ideje nem volt példa a sorozat történetében. Ezekkel az újításokkal rögvest a főmenüben találkozhatunk méghozzá két játékmód formájában.

Miles Jacobson, az SI vezetőjének elmondása szerint az utóbbi évek visszajelzéseiből kristálytisztán kiviláglott, hogy sokan túlságosan időigényesnek tartják az FM-et, se idejük, se türelmük a játék savát-borsát jelentő tengernyi beállítás között elmerülni, inkább csak a leglényegesebb dolgokra koncentrálva szeretnének gyorsan világverő gárdát építeni. Nos, a Karrier mód mellett megjelenő Football Manager Classic egyenest nekik lett kialakítva. Ez tulajdonképpen a játékos igazolásra és a taktika kialakítására koncentráló, esszenciális kivonata az FM-nek, vagy éppen a pár évvel ezelőtti szintre lebutított változata, nézőpont kérdése. A lényeg, hogy nincsenek személyre szabott edzések, mérkőzés közbeni eligazítások, csak vegytiszta menedzser akció: gyorsan és hatékonyan le lehet benne pörgetni egy teljes szezont nagyjából 8-10 óra leforgása alatt. Az FMC-ben megválaszthatjuk a nehézségi szintet, illetőleg ebben a módban lehetőségünk lesz a játékot tovább könnyítő extrák feloldására, mint például a külföldi munkavállaló futballisták játékengedély kötelezettségének eltörlésére, vagy az átigazolási keretünk pár millió euróval történő megnövelésére. Mindezekért pedig mikrotranzakciós formában még fizethetünk is a gyorsabb haladás érdekében. A „keménymag" képviselői ezt olvasva nyilván csak megrántják vállukat, ám a kezdőknek és a korlátozott szabadidővel rendelkezőknek ez jó lehetőség lesz elmerülni az FM világában.

Kevés játéksorozat úszta meg a kiadón belüli mészárlást, de az SI-nek több évre előre megszavazták a bizalmat Japánban

A Challenge mód is új színnel gazdagítja az FM játékélményt, és ugyan szintén gyorsabban játszható opciót kínál, ám vélhetően a program ezen része már a dörzsöltebb virtuális menedzsereket is megizzasztja majd. A játék mobiltelefonos verziójában, az FM Handheld 2012-ben már debütált kihívások lényege tömören annyi, hogy különböző játékszituációkban kell átvennünk egy-egy csapat irányítását, majd megvalósítanunk az elénk tűzött speciális célokat, méghozzá szoros határidőn belül (általában egy fél szezon áll rendelkezésünkre). És hogy mi lesz a dolgunk? Például egy morálisan összeomlott, a tabella végén kullogó csapatot kell felhoznunk pár hónap leforgása alatt az élmezőnybe, vagy éppen egy eddig veretlenül szereplő csapat makulátlan mérlegét kell megőriznünk a hátralévő mérkőzéseken.



Külső szemlélő számára szinte elképzelhetetlen, hogy lehet évről évre újítani egy menedzser játékon, de higgyétek el, vannak változások

ADATOK

KIADÓ **Sega**

FEJLESZTŐ **Sports Interactive**

MŰFAJ **foci menedzser**

MEGJELENÉS **2012 tél**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **70%**

STÍLUSMINTA

Premier Manager 09 2009 (ZOO DIGITAL)

Football Manager 2012 2011 (SEGA)

Persze mondhatnánk, hogy pár szezont lepörgetve a játék eddig is kreált hasonló szituációkat, ám ezek a kihívások bármelyik csapattal elérhetőek lesznek, így például a Barcelonával vagy a Chelsea-vel is harcolhatunk a kiesés elkerüléséért (gyengébb csapatokkal persze több menedzserpontot kaszálhatunk), és ugye a vezetőség is komolyabban veszi a ránk bízott feladatot. Kezdésként egyébként rögvest öt kihívással próbálkozhatunk, ám az ígéretek szerint tovább bővül majd ezek száma a játékhoz rendszeresen érkező patchekbe rejtve.

VÁLTOZÁSOK A PÁLYÁN

Örvendetes, hogy a fejlesztők egyéb területeken is mélyebben belenyúltak a programba. A legnagyobb változást a meccsmotoron vehetjük majd észre (állítólag a 2009-es részben volt utoljára hasonló mérvű fejlődés), mind kinézetében, mind pedig az általa nyújtott játékélményben. A 3D nézet több száz animációval

Vajon ha a helykitöltő, latin szöveg maradna itt, valakinek feltűnne...?

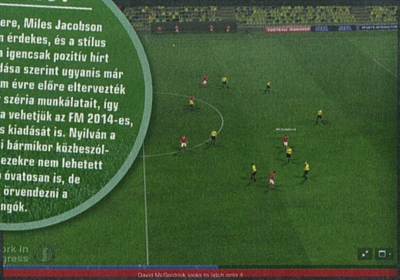
Van rosszabb dolog, mint focis játékhoz képaláírást írni? Igen, ha focimenedzserről van szó!

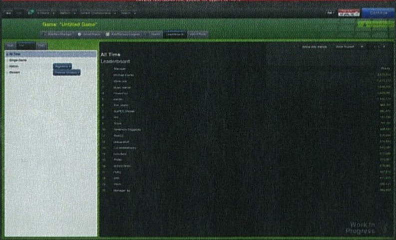
és vadonatúj fizikai motorral gazdagodott, aminek köszönhetően a labdamozgás realisztikusabb lett (pl. jobban csavarodik, hatással van rá az időjárás stb.) a játék képe pedig sokkal inkább közelít a valósághoz. A Rail Cam segítségével pedig mindent a nekünk tetsző kameraszemszögből követhetünk nyomon, ki- és bezoomolhatunk a pályán zajló történésekbe, még inkább ott érezve magunkat az oldalvonal mellett. Hogy az igazi meccshangulat is meglegyen, mostantól egy felugró panelen az edzői stáb folyamatosan jelent a csapat és a játékosok teljesítményével kapcsolatban, továbbá a bajnokság többi fontos mérkőzésének eredményeibe is beavat minket, ami mondjuk egy osztályozós helyért vívott utolsó fordulóban meglehetősen hasznos információ lehet.

A panelen 14 fajta választható információt oszthat meg velünk a stáb, a kisebb sérülések jelzésétől, a bajnokság pillanatnyi állásán keresztül egészen a taktikai tanácsokig – mi pedig dönthetünk, hogy mit veszünk igénybe ezek közül. Újdonság, hogy külön gombot kap a játék közbeni csere, nem kell a taktikai képernyőre kilépnünk, hanem a kattintásra megjelenő ablakban azonnal végrehajthatjuk a változtatást. És ha már szó esett a klub személyzetéről, akkor fontos megemlíteni, hogy a sportigazgató (Director of Football) személyében új stábtagot üdvözölhetünk, akit mi nevezhetünk ki, és feladatait is mi határozhatjuk meg: bokros teendőink egy részét könnyedén lepasszolhatjuk neki, például a hosszas szerződéses tárgyalásokat vagy akár a teljes utánpótlás nevelést. Az edzők feladatai szintén újraosztásra kerültek, és lehetőségünk lesz képezni őket, így a kisebb csapatok ugyancsak képesek lesznek kiváló személyi állományt építeni, még ha hosszabb idő alatt is.

FM 2016?

Az SI első embere, Miles Jacobson egy interjújában érdekes, és a stílus kedvelői számára igencsak pozitív hírt osztott meg. Elmondása szerint ugyanis már most nagyjából három évre előre eltervezték a Football Manager széria munkálatait, így tulajdonképpen biztosra vehetjük az FM 2014-es, 2015-ös és 2016-os kiadását is. Nyilván a játék eladási adatai bármikor közbeszólhatnak, ám eddig ezekre nem lehetett panasz, így ha óvatosan is, de kezdhetnek örvendezni a rajongók.

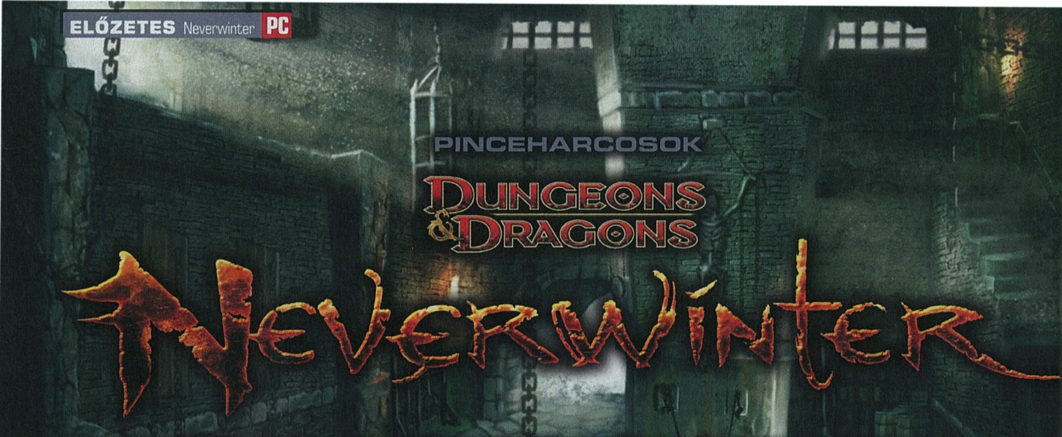




„BEGŐZÖLT" MENEDZSEREK

Mindeközben az online játék régen esedékes reformja is megtörtént: a Steam integráció és a dedikált FM szerverek révén ezentúl sokkal gyorsabban és egyszerűbben vághatunk majd bele a közösségi futball menedzserkedésbe. Továbbá megkapjuk a lehetőséget arra, hogy saját bajnokságokat, kupákat állítsunk össze, illetőleg a karrier módból akár a 18 szezon óta formálódó gárdánkat is importálhatjuk ezekbe a megmérettetésekbe. Mindezek mellé kapunk egy világszintű tabellát, ami az online kapcsolódó játékosokat állítja sorba eredményeik alapján, ráadásul kategóriákra bontva (karrier mód, kihívások, FMC) is megtekinthetjük a rangsort. A folyamatos, zökkenőmentes meccsélmény érdekében most már megadhatjuk az online küzdelmek szabályait, például, hogy hány alkalommal szakíthatjuk meg a mérkőzés menetét egy játékon belül, de kiküszöbölték az eltérő meccsbeállításokkal (sebesség, részletesség stb.) játszók problémáit is.

Nyilvánvalóan a körítés, mint mindig, most is változik egy kicsit, így csinosabb kezelőfelület, súlyosbított média interakció, fejlesztett kölcsönszerződési-, játékos felderítői- és adózási rendszer, a fél milliót is meghaladó játékos adatbázis, illetőleg 51 nemzet bajnokságai várják, hogy meghódítsuk őket. Egyelőre nagyjából ezekről az újításokról lehet tudni, ráadásul megközelítőleg 400 fejlesztésről egyáltalában nem ad információt a megjelenésig az SI, hogy maradjon felfedeznivaló a játékosoknak is az FM 2013-ban. Az előzetes információk ígéretesen hangzanak, mint mindig, de hogy a játékosok is ünnepelnek-e majd a jubileumi epizód kézbevétele után, az vélhetően október végén fog kiderülni.



PINCEHARCOSOK

Dungeons & Dragons Neverwinter

[ÍRTA MIGUEL] **A Neverwinter nem indul rosszul, hiszen egy jól megalkotott szabályrendszer, egy minden pontjában részletesen kidolgozott világ, és egy jobb sorsra érdemes fejlesztőcsapat találkozása minden univerzumban kiváló ajánlólevél. Kivéve a miénkben.**

Vannak bejelentések, amikhez nehéz pozitívan hozzáállni. A Neverwinter esetén minden összejött, ami miatt kigyulladnak a vészjelzők: egy legendás játékhoz egy korábban már levitézlett csapat készít továbbgondolást egy olyan stílusban, ami egyelőre igazán még egyszer sem sült el jól. Első hallásra minden afelé mutat, hogy vegyünk egy nagy levegőt, és lépjünk túl az újabb biztos csalódáson, de a játékos érzelmes állatfaj, és hajlamos csak azért reménykedni, mert tíz évvel korábban annyi szép órát adott az elöd. No meg persze azért is, mert a készítők nagyjából minden olyat megígérnek, ami ahhoz kell, hogy végre tényleg elkészüljön egy ingyenesen játszható, történetközpontú MMORPG.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Mielőtt nagyon nekiállunk csodálkozni azon, hogy annak a Neverwinter Nightsnak (NWN) készül csak neten és többedmagunkkal játszható változata, aminek 2002-es és 2006-os változata – legalábbis a kor magyar játékosainak – épp az egyjátékos mód erejéről maradt emlékezetes, a hitelesség kedvéért írjuk le: ez az egész Neverwinter-MMO csak idő kérdése volt. Egyrészt már az NWN is elég durva multiplayer-opciókkal érkezett, az más kérdés, hogy a magyar internet akkori állapotában elég komoly költségekbe verte magát az, aki ki akarta használni a 96 játékosnak helyet adó szervereket, vagy épp a papíros szerepjátékok hangulatát visszaadó Dungeon Master (magyarul leginkább kalandmester) módot. Másrészt, ha rákeresünk a neten arra, hogy Neverwinter Nights, az özönvíz előttről is találunk leleteket: 1991 és 1997 között futott ugyanis egy játék ezen a néven, ráadásul nem is akármilyen. Nagyjából az első, neten játszható, grafikus felületet is adó szerepjáték volt ez, aminek népszerűségét nem is az jelzi a legjobban, hogy 2008-ban az Everquesttel és a WoW-val együtt díjat kapott az MMORPG-stílus megalkotásáért, hanem hogy rajongók egy csoportja 2012-ben elkészítette az akkor már 15 éve halott program egyjátékos változatát.

Ilyen háttérrel talán most sokan nem értik, miért emlegettem az elején a biztos bukást. Pedig ez sem olyan nagy talány: sem a free to play keret, sem a fejlesztőcsapat nem ígér sok jót. Az előbbi annak ellenére (vagy talán éppen azért) ingoványos talaj, hogy az összes nagy költségvetésű, de rekordidő alatt a földbe fúródó nagy projekt erre a modellre tér át. A (részben) ingyenes megoldás egyszerűen nem adja meg azt a folytonosságot és masszív teret, ami egy ilyen súlyú MMO hosszabb távú működtetéséhez kell, főleg nem akkor, ha a készítők nevéhez köthető már néhány csúfos bukás, például a nagyot zakózó, és ingyenesen sem túl kelendő Champions Online.

ADATOK

KIADÓ
Perfect World

FEJLESZTŐ
Cryptic Studios

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Dungeons & Dragons Online
2006 (ATARI)

Lord of the Rings Online
2007 (TURBINE)

Benne volt a levegőben tehát, hogy jön egy igazán potens, nagyrészt D&D szabályokra alapozó, illetve a rendszer legnépszerűbb világára, a Forgotten Realmsre építő masszívan multis dolog, csak az volt a kérdés, hogy pontosan milyen is lesz ez az egész. Nos, ez továbbra is kérdés marad, de mivel pontosat úgyis csak a megjelenéskor tudunk majd, fussunk át azon, mit ígérnek a készítők.

NEM IS OLYAN VÉSZES ELŐJELEK

Ha egy játék olyan patinás és bőségesen feldolgozott alapanyagra épít, mint a Dungeons&Dragons szerepjáték rendszer (akinek fogalma sincs, mi ez, gyorsan nézzen körül a neten, a nagy játékos-alapvetések egyike ez), akkor az első kérdés az, hogy vajon csak a név és a népszerűség árukapcsolása miatt kerül elő ez a dolog, vagy valós ihletmerítésről beszélünk. Jelen esetben ez utóbbi lesz igaz, a Cryptic csapata állandó kapcsolatban áll a D&D jogait lassan húsz éve birtokló Wizards of the Coasttal, és az eddigi

Az egyik legbiztosabb állás a Neverwinter világában biztos, hogy a nyílgyártó kisiparosoké

SANYARÚ A FEJLESZTŐK SORSA

Jól jellemzi a kiadók, a fejlesztők és a jogtulajdonosok közti harcot az, ami a játék közelmúltjában és aktív jelenében történt. Kezdjük azzal, hogy bárki, aki D&D közeli terméket akar piacra dobni, a jogok eredeti tulajdonosával, a Wizards of the Coast nevű céggel kell, hogy megállapodjon. A WotC anyavállalata a Hasbro, tulajdonosa pedig az Atari, két D&D játékkal. A D&D Online-t a Turbine, a másikat pedig az időközben a Neverwinterbe belekezdő Cryptic készítette. A dolog akkor kezdett igazán cifrává válni, mikor a Turbine 30 millió dolláros pert indított az Atari ellen, mert úgy érezték, hogy a cég nem ad meg nekik mindent, ami egy kiadótól elvárható volna. A Turbine peren kívül megegyezett, majd kicsit később felvásárolta őket a Warner, még egy picit később pedig a Crypticet is felvásárolta a Torchlightot is kiadó Perfect World.

A Skyrim óta tudjuk, hogy a sárkányokat nem csak acéllal és varázslatokkal, de jól pergő nyelvvel és az északi, rideg szél által edzett tüdővel is a padlóra lehet küldeni

munkálatok során született koncepciórajzok egy részét a minőségre igencsak kényes WotC nemcsak a nevére vette, de a hivatalos kánon részeként is elérhetővé tette. Valami olyasmi ez, mint amikor egy híres zeneszerző a saját dalának remixét nyomja el a koncerten az eredeti helyett, és azért ez ritkán történik meg.

Ezúttal tehát nem kizárt, hogy valóban a legjobb dolgokat kapjuk meg: a történet szerint száz évvel vagyunk az NWN 2 eseményei után, vagyis ennyi ideje volt Neverwinternek a majdnem mindent elpusztító vulkánkitörés után az újjáépülésre. A mi feladatunk az lesz, hogy az ennek gáncsot vető gonoszt móresre tanítsuk, és ez akkor is élvezhető lesz, ha sosem játszottunk az NWN korábbi részeivel. A Cryptic ugyanis jó érzékkel nyúlt hozzá az örökséghez: nem lesz hátrány, ha nem hangzik ismerősen a Kardpart, a Hotenow-hegycsúcs vagy a Pók temploma, viszont ha vaktérképen is bejelölöd ezeket, akkor bátran beletemetkezhetsz majd abba a világba, amit elméletileg a Forgotten Realms regényekhez és történetekhez hűen alkotnak meg a készítők.

Olyan sok változtatáson esett már át az új Neverwinter, hogy szinte már mi sem tudjuk felmérni, pontosan milyen is lesz

HARCOS ÁTALAKULÁS

Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, akinek remegni kezd az arca, ha a szokványos MMO-harcrendszer közelébe kerül. Akik hozzám hasonlóan a pokolba kívánják a kisülő-újratöltődő skillekkel megvívott, statikus csatákat, azoknak jó hír, hogy a Neverwinter inkább a gyorsabb, akciódúsabb, néhány képesség okos alkalmazására felhúzott harcokat hozza majd el. A próbaváltozatban látottak alapján a hangsúly a támadás és a védekezés helyes egyensúlyán és jó ritmusán lesz majd, így fordulhat elő az, hogy az egyik pillanatban még tűzlabdát dobálunk, a másikban meg oldalra vetődünk az ellenfél buzogánya elől. A végeredmény az ígéretek szerint a lehető legmesszebbre próbál kerülni majd a máshol megszokott számbillentyű-csépharadástól, és ez jó hír.

Szintén érdekes, hogy a játék nagyobb vonalakban vázolt felépítése is eltér a sikeres versenytársaknál látottaktól. A felszínen persze ugyanaz lesz: összeáll a csapat, megkapjuk a feladatot, végigverjük a dungeont, lenyomjuk a főellenfelet – azonban ezúttal ez nem négy-nyolc, inkább maximum egy-két órán át tart majd. Az, hogy ez nem is olyan istentől elrugaszkodott ötlet, kiderül abból, hogy a közeljövőben megjelenő Mists of Pandariában szintén ez az egyik legnagyobb újítás. A Cryptic szerint akkor sincs baj, ha a játékosok rövidnek találják a küldetéseket: bármikor nekifuthatunk majd újra és újra, és mivel ugyanez történik a többi játékban is, ez nem is olyan olcsó kifogás, mint amilyennek elsőre hangzik.

Természetesen nehéz lesz megfelelni az elvárásoknak. Már az sem lesz könnyű, hogy a korábbi NWN-játékok rajongóit maradéktalanul magával ragadja a játék, de ennél jóval nagyobb falatot jelent az a csoport, akik egy ilyen játéktól az asztali szerepjátékok élményét várják el. Hogy ne legyen félreértés: a Neverwinter nem a tökéletes RPG lesz. Olyannyira nem, hogy bár a fajok, a kasztok és a hangulat átkerül a D&D-ből, a pontos szabályrendszer nem, így ha valaki a haveri körben használt karakterét akarja majd a neten is futtatni, csalódni fog. Persze hülyeség is elvárni a két dolog csereszabatosságát: sem játékmódban, sem sebességben, sem változékonyságában nem összehasonlítható az asztali és a számítógépes szerepjáték. Ettől függetlenül a legelvakultabb D&D-megszállott is fusson majd neki a dolognak, hiszen egyrészt kapunk küldetésgenerátort, másrészt, hé, egy fityingbe sem kerül majd az egész!

A hónap kérdése, nyeremény nélkül: milyen nemű az alsó képen látható, fehér hajú szereplő...?

MARSLAKÓK HAZA!

DEFIANCE™

[ÍRTA WILSON] Írjanak bármilyen évezredet, legyen szó bármilyen békés, vagy éppen agresszív fajról, létezzen szinte határtalan galaxis, egy dolog biztos: egyszerűen mindig, minden egyes faj a Földet nézi ki magának, ha ki akar zsákmányolni, vagy el akar foglalni egy új bolygót.

A hatvanas években a Foster-Harris páros kimondta, hogy az irodalomban csak három alapvető történet létezik, minden más ezek módosítása, továbbgondolása, keverése. Aztán a kilencvenes évek elején többek között a Holman-Hugh-Harmon trió cáfolta ezt meg, kijelentve, hogy valójában csak egyetlen sztori létezik. Természetesen ezt a világ nem hagyhatta szó nélkül, így 10 évvel később a könyvtári munkát új szintre emelő Jessamyn West hessegette el kacagva az eddigi elméleteket, hihetetlen magabiztossággal döntve el, hogy itt bizony mindenki hülye, valójában hét lehetséges variáció van. Azt nem tudni, kinek van igaza – hamarosan úgyis születik egy új elmélet –, de ha a Defiance-et kategorizálni kéne, akkor be lehetne tuszkolni az emberek vs. természet, emberek vs. környezet, emberek vs. ego, illetve az emberek vs. gépek/technológia fiókba is. Mi maradjunk az egyszerűbb, közérthetőbb formánál: megjöttek az alienek, nagy a baj.

A KEVÉSBÉ FÜGGETLEN NAP

Az idő ismeretlen. A helyszín a Föld. Az emberiség... nos, mondjuk azt, hogy már voltak jobb napjaik, ahogy a galaxis addig ismeretlen népeinek is. Nem tudni, hogy pontosan mi történt, de az biztos, hogy az idegenek unalmas hétköznapjait végérvényesen felváltotta a menekülés és a túlélésért folyó küzdelem, és miután a naprendszer többi bolygója szinte lakhatatlanná vált, a maroknyi túlélő apró mentőkapszulákba préselődve indult meg az egyetlen lehetséges célpont, a Föld felé. Kár, hogy erről az emberiségnek nem szóltak! Minden képzeletet, minden forgatókönyvet megcáfolva mégsem tört ki hatalmas, globális háború, sőt, az országok nagy része tárt karokkal fogadta a nem várt vendégeket, különféle egyezményeket írva alá az együttélésről és a kolonizációról. Ahogy azonban

ADATOK

KIADÓ	**Trion Worlds**
FEJLESZTŐ	**Trion Worlds**
MŰFAJ	**MMORPG**
MEGJELENÉS	**2013 tavasz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**65%**

STÍLUSMINTA

Planetside
2003 (SOE)

Global Agenda
2010 (HI-REZ STUDIOS)

mindig, úgy itt is voltak olyan renitens, maximálisan xenofób alakok, akik egy vagonnyi fegyverrel próbálták kifejezni a nemtetszésüket, a „mocskos bevándorlók", illetve „ezek a nyálkás lények elveszik a munkám, megdöntik a csajom és a lányom, romba döntik a morális hitvallásom" kijelentésekkel takarózva.

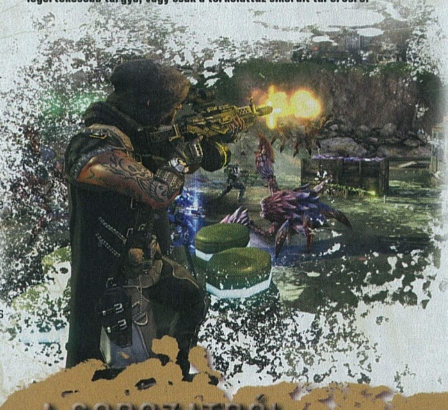
Mi történik akkor, ha valaki több civilizáció ellen indít támadást, azon a bolygón, amin ő maga is él? Baj, méghozzá nagy, a partizánakció ugyanis visszafelé sül el, bekövetkezik a globális katasztrófa, a Földet hatalmas sugárzás borítja be, az emberiség kevéske túlélőjének pedig közel tíz évébe telik, mire össze tudja gereblyézni a civilizáció apró, megmaradt morzsáit. Ebben szerencsére nincs teljesen magára hagyva, mert a bolygóra érkező űrlények egy része kifejezetten barátságosnak bizonyul, így a földiek kisebb-nagyobb szövetségekkel, mini-hadseregekkel, és még náluk is kisebb létszámú telepekkel erősítik meg az együttműködés szálait.

VILÁGOK HARCA

Természetesen nem mindenki hódol be a kikényszerített kooperációnak: szakadárok és szélsőségesek mind a két oldalon lesznek, így az ellenfelek sorai között épp úgy akadnak emberek, mint gusztustalan csápos, nyálkás, halálos veszedelmet jelentő lények. Az biztos, hogy ötletben, új akadályokban nem lesz hiány, elvégre a Defiance egyszerre játék és televíziós sorozat.

Furának hangzik? Pedig nem is teljesen forradalmi ötlet: a hozzáértők által „transzmédiának" hívott műfaj valójában egy több frontos támadás egy adott termékkel – lehet ez sorozat, játék, képregény, tulajdonképpen bármi. Jelen esetben az első kettőről van szó: külön-külön is érthetőek az események, de a nagy átjárás, a sok áthallás miatt úgy a legélvezetesebb, ha a néző két fronton is követi a történéseket. Pontosan ugyanezzel próbálkozott volna a THQ is pár éve, mikor a Red Faction: Armageddon köré álmodtak birodalmat, csakhogy ott előbb a pénzből, utóbb pedig a pozitív fogadtatásból is kifutottak. Elkészült ugyan az első, egész estés epizód, de az Armageddon gigantikus bukása után se a teljes sorozatból, sem a Red Factionből sem lett semmi, mindkettő hullámsírban végezte.

Most vagy a fegyver aranyszínű, és ezzel a világvége utáni kor legértékesebb tárgya, vagy csak a torkolattűz sikerült túl erősre!



A SOROZATRÓL

A 2013 áprilisában elstartoló sorozat ugyanazt az univerzumot és alaptörténetet használja, mint maga a játék, sőt, főhőse az MMO-ban kezdi a karrierjét, hogy San Franciscoból indulva jusson el a másik helyszínre, St Louisba. Az események persze már nem ugyanazok, de a másik városban is bőven akad majd problémája a „telepeseknek" mind a felkelőkkel, mind az agresszív űrlényekkel. A főszereplői feladatokat az új-zélandi Grant Bowler vállalta magára, akit a Pacific Blue, a Farscape, és az Ugly Betty sorozatból ismerhetünk, de megfordult egy-egy szerep erejéig a Lostban és a True Bloodban is. Oldalán a nem kevésbé híres és korát meghazudtolóan gyönyörű Julie Benz erősíti, aki a Született Feleségektől kezdve a Roswellen át egészen a Rambóig és a Dexterig már mindenhol szerepelt.

Az eredetileg Sci-Fi csatornának hívott Syfy a múltban a hányatatott sorsú sci-fi rajongók Mekkája volt. Az 1992 szeptembere óta létező adó olyan legendás sorozatoknak adott helyet, mint a Battlestar Galactica, az Andromeda, az Eureka, a Sanctuary, vagy épp a megszámlálhatatlanul sok Csillagkapu széria. 2009-ben jött azonban a névváltás és a programkínálat kibővítése reality-vel és sporttal: így született meg a Syfy.

Syfy

A megmaradt földi ipar számára remek lehetőségnek tűnik a masszív bogárölő spré kifejlesztése

A Defiance esete azonban kissé más, főleg, mert a kezdeményezést a sorozatnak otthont adó SyFy csatorna, és nem egy középkategóriás, kevés pénzzel rendelkező kiadó indította el. Az persze még mindig a levegőben lóg, hogy mi lesz magával a Defiance-szel, ha esetleg nem lesz komplett első, vagy második évad a tévében – minket ez most nem is érdekel különösebben, a játék viszont igen.

CSATÁBA MEGYÜNK

A Defiance ugyan hatalmas ambíciókkal rendelkezik, de ezt a jelenlegi formájában nem egészen tudja alátámasztani – MMORPG-ként egy olyan piacra készül bezuhanni, ahol legalább tíz éve nem volt forradalmi előrelépés, hatalmas fejlődés, a F2P modellre való átállás óta pedig nem nagyon van olyan téma, olyan felfedezetlen történet, ahol ne lehetne minimum kétháom kihívóval találkozni. A játék előnyt elsősorban a platformválasztásával, illetve a specializációjával tud kovácsolni – egyrészt, mert PC mellett meg szeretne jelenni konzolokra is (sok sikert: ezt a feladatot ebben a konzolgenerációban alig pár embernek sikerült teljesítenie), másrészt, mert nem teljesen nevezhető hagyományos MMO-nak.

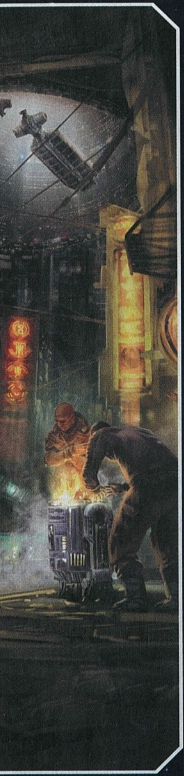
Például egyáltalán nincsenek benne kasztok. Van ugyan szintlépés, illetve minden teljesített küldetés, minden leölt ellenfél után érkezik a tapasztalati pont, de nevesített feladatokkal nem rendelkeznek a résztvevők.

Természetesen nem tűnnek el az MMO stílus hagyományos elemei, vagyis lehet gyógyítóként, tankként is érvényesülni, de ehhez megfelelő fegyver kell, például olyan, amely elszívja a célpont életerejét és azt a társaknak adja, így lesz az egyszeri közkatonából Medic. A kínálat meglehetősen gazdag, és rendkívül elmebeteg ötleteket is használ: kiváló példa erre az az Incubator, amely kisebb tojásokat lövell ki magából, ezek idővel kikelnek a célponton, és szinte elevenen falják fel a szerencsétlent. Ezt a specializációt skillek, pontokért vásárolható képességek segítik elő, melyekkel száz százalékosan egyedivé szabható az irányított karakter.

A fő cél természetesen maga a harc, a hamarosan megjelenő, és talán a legnagyobb konkurenciát jelentő Firefallhoz hasonlóan az akciódúsabb végéről megközelítve az egészet – vagyis a Defiance sokkal inkább lesz hagyományos shooter, mint olyan szerepjáték, ahol képzeletbeli kockadobások, illetve csigalassúsággal leapadó HP-csíkok döntenek a végkimenetelről. Ennek megfelelően nagy lesz a mozgásszabadság, oldalra vetődéssel, fedezékhasználattal, teljesen szabad célzással. És ez nem-csak a hagyományos küldetésekre vonatkozik, de a kifejezetten PvP-re kihegyezett arénákra is, ahol az MMO hagyományokhoz híven mérhetik össze a felek a tudásukat, na meg a felszerelésüket.

HATÁRTALAN SZABADSÁG?

A nagy kérdés persze az, hogy ez megtalálja-e a maga célközönségét, és képes lesz-e stabil, életképes rajongótábort maga mögé állítani. A túltelített MMO piacon a legkevésbé sem könnyű dolog érvényesülni, még úgy sem, hogy egy alapvetően akció központú, nem szokványos szerepjátékról van szó, ami rendkívül erős hátszelet kap az említett sorozatnak hála. Az sem teljesen világos, hogy mekkora is lesz a bejárható terület, mert a fő helyszínnek választott San Francisco még a külvárossal együtt sem éppen az a gigantikus világ, ahol hetekre, hónapokra, évekre el lehet veszni. Meglátjuk, mit hoz a tavasz: az inváziót úgysem állíthatja meg semmi!



A BIRODALOM VISSZAVÁG

STAR WARS 1313

[ÍRTA BATE] Az idei E3 meglehetősen lagymatagra sikeredett, a terepet főleg a folytatások uralták, és alig akadt kiadó, aki minden értelemben vadonatúj játékot mutatott volna be. A PC Guru szerkesztőségének figyelmét főleg a Watch Dogs keltette fel, illetve a Star Wars 1313, amiről azóta is alig tudni valamicskét.

ADATOK

KIADÓ
LucasArts

FEJLESZTŐ
LucasArts

MŰFAJ
TPS

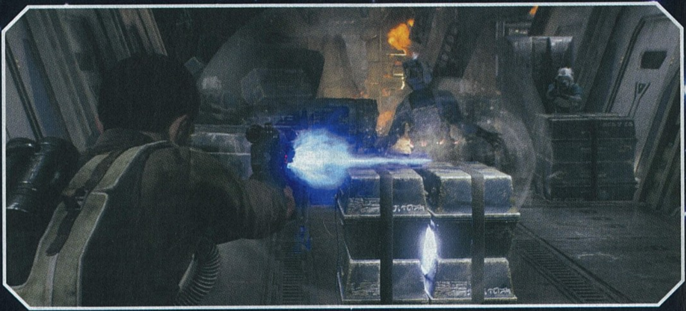
MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

SW: Episode III: Revenge of the Sith
2005 (LUCASARTS)

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT)



A napot ugyan nem süt le a 1313-as kerületre, de legalább a robbanások fénye kárpótolja a helyieket

A titkolózás persze nem véletlen, hiszen a LucasArts legújabb Star Wars játéka a legoptimálisabb becslések szerint is csak jövő télen jelenhet meg, és az információáramlást az is visszafoghatja, hogy jó eséllyel a 1313 már nem a jelenlegi konzolgeneráción fog debütálni, hanem az Xbox 720 kódnéven ismert következő Microsoft masinán. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy azok a földi halandók, akik eddig a játék közelébe kerültek, mindig egy PC-n futó változatot csodálhattak meg (hiszen a nextgen hardvert még hét lakat alatt őrzik), ráadásul most nem egy akármilyen gépről beszélünk, hanem egy olyan erőműről, amiben három darab (!) Nvidia GTX 680s biztosította a másodpercenkénti 30-as framerate-et. Ez az adat még akkor is megdöbbentő, ha tudjuk, hogy ez még egy nagyon korai, optimalizálatlan verzió, és tisztán előrevetíti, hogy a megjelenés pillanatában a Star Wars 1313-at csak a legerősebb PC-k és az új konzolok tudják majd maximális beállításokkal futtatni.

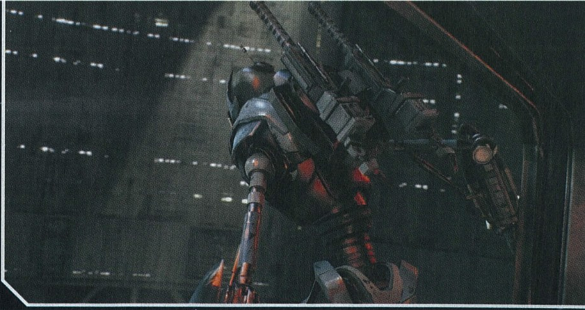
AZ ISMERT GRAFIKA CSÚCSA

És mégis mihez kellhet 3 darab GTX 680s? Nos, a válaszhoz nem kell mást tenni, mint megtekinteni (á la YouTube) azt a játékmenet videót, amit az idei E3-on demóztak a szerencséseknek. Túlzás nélkül állítható, hogy a Star Wars 1313 a videojáték-grafika jelenlegi csúcsát prezentálja, és ez alatt most nemcsak azt kell érteni, hogy a környezet szépen kidolgozott, hogy kellően magas felbontásúak a textúrák, hogy lehengerlően néznek ki a robbanások, hanem azt is, hogy az ingame jelenetekben mennyire élethű a szereplők mimikája és mozgása. A játékmenet maga egyelőre nem mutat túl az átlagos, fedezékrendszerre épülő külsőnézetes shootereken, viszont ilyen minőségben sosem láthattunk még futni egyetlen programot sem.

A központi karakter mozgása annyira folyékony és természetes, amire még nem volt példa videojátékban. De itt most nemcsak a főszereplőről van szó, hanem az összes figuráról, aki megjelenik a színen – a látvány már a videókat nézve is megdöbbentő, hát még az mekkora élmény lehet, mikor az ember a kezébe veszi az irányítást, és rádöbben, hogy ez nem előre megrendezett bemutató, hanem tényleg ennyire filmszerű a konkrét játékmenet.

HOLLYWOODI NAGYKUTYÁK

A kulcsszó pedig tényleg a filmszerűség, ami elsősorban nem a LucasArts mesterembereinek köszönhető, hanem egy sajnálatos, de utólag mégis pozitív kicsengésű eseménynek. Történt ugyanis, hogy a csúfos emlékű Force Unleashed II befejezését követően komoly leépítések történtek a LucasArts háza táján (85 embernek kötötték útilaput a lábára), és ezzel együtt a megmaradt csapat egy teljesen új irodába költözött, méghozzá az Industrial Light & Magic mellé. A mozibolondok erre már biztos felkapták a fejüket, a kevésbé szakavatottaknak pedig talán elég, ha annyit mondunk, hogy: Jurassic Park, Terminator 2, A mélység titka. Bizony ám, az ILM a George Lucas által alapított, speciális trükkökkel foglalkozó stúdió, ami a Star Wars mellett a már említett filmekhez készített lélegzetelállító trükköket. Most pedig a LucasArts-szal közösen dolgoznak a Star Wars 1313-on, és ők felelnek a vizuális oldal olyan kulcsfontosságú részleteiért, mint az arcok animációja, a mozgás, vagy éppen a megfelelő fényhatások. Ha



Jedi képességekre ugyan nem számíthatunk, de a fejvadászok azért nem lesznek védtelenek

pedig már tisztában vagyunk vele, hogy kik felelnek a játék látványvilágáért, akkor talán már az is érthetőbb, hogy miért kell három igazán durva videokártya a 1313 zavartalan futtatásához.

Afelől pedig senkinek nem lehet kétsége, hogy a fiúk (és lányok) komolyan veszik a munkájukat, hiszen csak a hologram effektek kidolgozásához levadászták azokat a szakembereket, akik az eredeti trilógia hasonló trükkjeit is megalkották, és velük együtt ültették át azokat az új

Továbbra sincs ésszerű magyarázat arra, hogy a LucasArts miért állt le a játékfejlesztéssel, de talán a 1313 után ismét olyan aktívak lesznek, mint régen

játékba – ha pedig már ezekre az apró részletekre is ennyire odafigyelnek, akkor a Star Wars örökséggel és hangulattal biztos, hogy nem lesz semmi probléma.

JEDIK KÍMÉLJENEK

Apropó, Star Wars. A LucasArts az erőfitogtató Force Unleashed II jelentős buktája után sutba vágta a fénykardokat, és a Csillagok Háborúja univerzum egy olyan vidékére merészkedtek, ahol korábban még nem sokszor jártak. El lehet felejteni a Jediket, a híres szereplőket, a Köztársaságot és a Birodalmat, hiszen ez a játék egy olyan helyre vezet, amihez képest még Jabba palotája is barátságos öregek otthonának tűnik. A helyszín a híres-nevezetes Coruscant, ám annak egy idáig ismeretlen része, a 1313-as kerület, ami olyan mélyen húzódik a felszín alatt, hogy több száz éve nem érte napfény. Nemcsak a legszegényebbek élnek ezen az istentelen helyen, de tökéletes vidék ez a galaxis minden söpredékének is, hogy lebonyolítsák a kétes és halálos üzelmeiket. A játék elején erre a vidám helyre érkezik meg főhősünk a főnökével, és rövid úton meg is gyűlik a bajuk a helyiekkel – talán nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy kitaláljuk, a ránk váró feladat az lesz, hogy kijussunk a Star Wars világ legsötétebb lyukából.

Már most, a képek láttán szinte biztosra vehető, hogy a játék hangulatosabb lesz, mint amilyen az előző három film volt...

Ahogy korábban is utaltunk rá, egyelőre úgy tűnik, hogy játékmenetbeli forradalom nem vár ránk, hiszen az eddigi információk alapján a 1313 egy fedezékrendszerrel és platformelemekkel megbolondított TPS lesz. A jól ismert formula mellett viszont a lenyűgöző és részletes látvány nem lesz elég a sikerhez, és ezt a LucasArtsnál is tudják, így nem véletlen, hogy a csapat erősen ráfeküdt a hangulatra. Habár a részletek még nem ismertek, nekünk van egy olyan gyanúnk, hogy a szabadság helyett a csőszerű játékmenettel találkozhatunk majd, azonban erre tökéletes gyógyír lehet a jól kidolgozott és egyedi világ. Márpedig erre minden esély megvan, hiszen azt már maguk a fejlesztők is elismerték, hogy szeretnének minél távolabb kerülni az ifjú anakinos, Jar-Jaros vonulattól, és egy sokkal komorabb, felnőttebb részét megmutatni a Star Wars univerzumnak. Ismervén a meglehetősen baljóslatú helyszínt, és azt, hogy a főhősünk egy fejvadászhoz kötődik, talán nem csak negédes álom, hogy egy olyan játékot kapunk, ami ha a játékmenetében nem is, de atmoszférájában igencsak egyedi lesz.

AZ ERŐ HOMÁLYOS OLDALA

Mindez persze még a távoli jövő zenéje, semmi nem biztos, csak az, hogy egy látványában igencsak lenyűgöző program van készülőben. Ez persze nagyon kevés az üdvösséghez, de bizakodásra ad okot, hogy a játék egyik kreatív vezetője – Dominic Robilliard – azt nyilatkozta, hogy nem csupán használni akarják a Star Wars nevet, de hűek is szeretnének lenni az univerzum minőségéhez. Elmondása szerint egy olyan játékot fejlesztenek, ami önmagában, a jól ismert brand nélkül is megállja a helyét, és a Csillagok Háborúja miliő csak egy jelentős plusz lesz, nem a címke, amivel a játékot szeretnék eladni.

A legutóbbi Star Wars játékok (Force Unleashed II, Kinect SW) fényében azért van bennünk némi pesszimizmus, de mi ennek ellenére is szurkolunk a LucasArts csapatának, és bízunk benne, hogy a 1313 végre méltó lesz az általunk is imádott Star Wars univerzumhoz.

A HORDA MÉLYÉN

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

[ÍRTA CHRIS] **Miközben a Blizzard csapatának nagy része most épp elégedetten hátradől székében, mert elkészültek legújabb World of Warcraft kiegészítőjükkel, az irvine-i részleg egy másik szárnyában több tucat ember vért izzadva dolgozik azon, hogy minél előbb kézhez kaphassuk a második Starcraft II küldetéscsomagot.**

Nagy utat tett meg a Blizzard a StarCraft sorozattal: most már biztos, hogy az új rész sem egyszerű kiegészítő lesz

Talán sokan már el is felejtették, hogy 2010 nyarán megjelent minden idők legnépszerűbb stratégiai játékának második része, amelyről már a kiadás napján tudtuk, hogy trilógiákra bontva érkezik hozzánk. A Wings of Liberty néven futó első rész rendkívül sikeres termék lett, az első héten közel másfél millió, az első hónapban pedig összesen hárommillió darabot értékesítettek belőle, aminek köszönhetően a nyár egyik legjobban eladott játékává vált. Nem csoda hát, hogy mindenki felfokozott érdeklődést mutat a folytatás iránt, ami lényegében egy teljesen új kampánnyal, új egységekkel és persze egy remek kis történettel várja a stratégákat – mi már csak tudjuk, hiszen kipróbáltuk!

A BIRODALOM VISSZAVÁG?

A Pengék királynője halott. Jim Raynor és csapata egy véres csatában bevetette az ősi Xel'Naga leletet, amivel egy utolsó, reménytelennek tűnő próbálkozást tettek arra, hogy megállítsák a Zergeket, mielőtt azok lerohanják a teljes Koprulu szektort. A lelet amellett, hogy elpusztította a Zergek királynőjét, visszafordította Sarah Kerrigan mutációját, aki így már emberként él tovább. Királynőjük híján a Zergek vezető nélkül maradtak, ezért a Raj több Fészekre bomlott, melyek szétszóródtak a Koprulu szektorban. Nagyon úgy tűnik tehát, hogy a galaxist fenyegető legnagyobb veszély elhárult. Vagy mégsem?

Sarah Kerrigan szabad. Még ha nem is rendelkezik a Pengék királynőjének teljes hatalmával, és nem is képes irányítani a Rajt, az egykori Szellem még mindig nagy veszélyforrást jelenthet. Vajon a Xel'Naga lelet végleg felszabadította őt a Zerg tudat alól? Ha igen, akkor miért keresi a Fészkeket szerte a szektorban? És mi történt Jim Raynorral? Még mindig bosszúra szomjas, vagy Kerrigan visszatérése új értelmet adott az életének? Ezekre a kérdésekre keressük majd a választ a Heart of the Swarm egyjátékos kampányában.

A HADJÁRAT

A Heart of the Swarm egyjátékos hadjárata leginkább egy szerepjátékhoz hasonlítható, amelynek Sarah Kerrigan áll a középpontjában. Sarah pszichonikus ereje az átváltozás után sem sokat csökkent, aminek köszönhetően egyes Zerg fészkek hajlandók lesznek behódolni neki, így a kampány során 20 küldetésen keresztül irányíthatjuk majd őt és csapatait. Természetesen, ahogy az előző részben, itt is lehetőségünk lesz rövid kiruccanást tenni a másik két fajjal, de javarészt a nyálkás barátainkat fogjuk győzelemre vezetni. Jó hír, hogy a sztori felgöngyölítése hasonlóan hosszúnak és változatosnak ígérkezik, mint a Wings of Liberty esetében. Számos szerteágazó küldetésben lesz részünk, amelyek választás elé állítják majd a játékost, sőt, még az előző részben hozott döntéseink következményeivel is számolnunk kell. Emellett természetesen fontos szerep jut a kutatásnak és a fejlesztésnek is, hiszen az új Zerg egységekhez hasonló módon juthatunk majd hozzá, mint a Terran kampány esetében. Egzotikus, ritka élőlények DNS-ét kell majd begyűjtenünk, hogy a Zerg fajt továbbfejlesztve egyre ütőképesebb hadsereget tudjunk létrehozni.

GG?

Bár a Starcraft II hihetetlen erős egyszemélyes játékmóddal rendelkezik, főbb erénye mégsem ebben, hanem a multiban rejlik, amely az elmúlt évek során rengeteget változott, csiszolódott. Megjelenése

ADATOK

KIADÓ
Activision Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

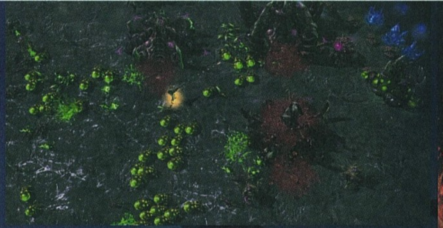
STÍLUSMINTA

StarCraft
1998 (BLIZZARD)

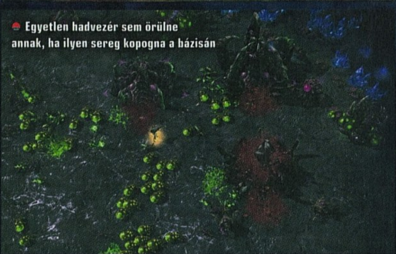
StarCraft II: Wings of Liberty
2010 (ACTIVISION BLIZZARD)

Ha minden egyes Zergnek ilyen jó teste lenne, lehet nem lenne ennyi háború...

A jobb oldali kép nem túlexponált, csak épp túlteng rajta a tűzeffekt



Sem mocsár, sem jéghideg jégtáblák nem állhatják útját a hódító haduraknak és hű, feláldozható csatlósaiknak



Egyetlen hadvezér sem örülne annak, ha ilyen sereg kopogna a bázisán

óta kikerült pár egység a játékból, több helyen megváltoztak a költségek, pár egységnek módosult a lőtávolsága – kismillió apró módosítás történt, amelyeknek hála a három játszható faj közti erőegyensúly többé-kevésbé megmaradt. Most, hogy új kiegészítő érkezik, minden újra felborulni látszik, ugyanis az expanzióval számos új egységet kapunk, illetve néhány el is tűnik majd a süllyesztőben. A teljesség igénye nélkül lássunk párat ezek közül!

Protoss oldalon megjelenik a Tempest, ami a Protossok új hadihajója lesz. Tömegekben érkező légi egységek ellen rendkívül hatásosnak tűnik, de földi támadók ellen már korántsem nevezhetjük ütőképesnek. A Tempest megjelenésével kikerül a játékból sokak kedvenc egysége, a Carrier – morzsoljunk el egy könnycseppet emlékére. Új egységként a Protossok oldalán megjelenik a Replicant is, amely nagyon érdekesnek ígérkezik, ugyanis képes átalakulni bármilyen más, látóterében lévő egységgé, s felveheti annak tulajdonságait is.

Terran oldalon érkezik a Warhound, amely kicsit hasonlít az első rész Goliath nevezetű robotjára. Légi egységekkel könnyedén veszi fel a harcot, de földi, a különösen nagy tömegekben támadó seregek ellen is hatékony. Új egységként üdvözölhetjük a Shreddert, amely egy fix pozícióba helyezhető védelmi eszköz lesz, s rendkívül erős sugárzást bocsát ki. Hasonlóan működik, mint egy akna, viszont használat előtt nem árt tudnunk, hogy amennyiben barátságos egység áll a közelében, teljesen kikapcsol, és hatástalanná válik. Upsz.

Természetesen a Zergek is sok mutáción mennek keresztül. Megérkezik hozzájuk a Viper, amely lényegében egy úgynevezett caster-unit, tehát támadni egyáltalán nem képes, viszont speciális képességeivel felboríthatja egy csata egyensúlyát. Képes vakító felhőt bocsátani egy területre, így az ott lévő ellenséges egységek lőtávolsága csökken, valamint képes lesz más egységeket maga felé húzni. Új tüzérségi alakulatot is kapnak a Zergek, nevezetesen a Swarm Hostot, amelyet beáshatunk az ellenséges bázis közelébe. Munícióként apró zerg lárvákat lő ki, melyeknek saját életereje és támadási értéke van, vagyis úgy viselkednek, mintha apró, különálló egységek lennének.

Számtalan apróság is változik még, új képességeket is kapunk, sok egység pedig teljesen máshogy fog működni, mint a Wings of Liberty esetében. Ilyen a torlaszok intézménye: mostantól a saját bázisunk előtt lévő egyetlen feljáratot eltorlaszolhatjuk úgy, hogy ráomlasztjuk a szomszédos kőhalmot, s ezáltal megakadályozhatjuk a korai lerohanást. Természetesen addig semmit sem vehetünk készpénznek, amíg meg nem jelenik a teljes verzió, a bétateszt visszajelzései alapján könnyen előfordulhat, hogy komplett egységek landolnak majd a kukában azért, hogy megőrizzék a játék amúgy érzékeny egyensúlyát.

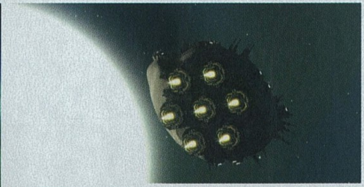
IDÉN MÁR BIZTOSAN NEM?

Arra a kérdésre viszont, hogy mikor jelenik meg a Heart of the Swarm, még mindig nem tudjuk a választ. Úgy saccoljuk, hogy valamikor a jövő év márciusa és júliusa között jelenik meg a végleges változat, de addig, amíg nincs hivatalos dátum, mindez csupán merész találgatás. Az biztos, hogy akármikor is jelenik meg, mi ott leszünk a startnál, hogy megnézzük, érdemes lesz-e beszereznetek a folytatást. Bár eddig a Blizzardban sosem kellett csalatkoznunk, azért mi is kíváncsiak vagyunk, hogy lesz-e olyan jó a folytatás, mint amilyen a Wings of Liberty volt.

KICKSTARTER

JÁTÉK TEREPSZEMLE

[ÍRTA CHOCHO, WILSON] Amikor már a sarki zöldséges is Kickstarter gyűjtést szervez, lehet, hogy már lejárt a szolgáltatás szavatossága – jó játékból, ígéretes fejlesztésből azonban még mindig akad bőven, legyen szó első hullámos ajánlatokról, vagy a közelmúlt friss terméseiről. Most ezeket szedtük egy csokorba, megnézve, hogy melyek azok az igazán nagy fejlesztések, amikre a pénzt az érdeklődő játékosok szedték össze, hogy így támogassák mind a csapatot, mind a felvázolt koncepciót.



PLANETARY ANNIHILATION

Fejlesztő: Über Entertainment **Megjelenés:** 2013 ősz

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy zseniális stratégiai játék, a Total Annihilation, ami messze megelőzte korát mind technológiai, mind játékmenetbeli megoldásaiban. Igen ám, csakhogy az idő utolérte e remeket, és bár kaptunk két szellemi folytatást is (az első Supreme Commander instant klasszikus), igazából mindig arra vágytunk, hogy az amúgy nagy csaták gigászi méreteket öltsenek, és egyszer megérjük, hogy egész bolygók essenek egymásnak a virtuális térben.

IRÁNY A BOLYGÓ

Nos, úgy tűnik, ez most végre megvalósul: az RTS-veteránokat tömörítő Uber Entertainment 900 ezer dollárt kért a Planetary Annihilation fejlesztésére, ám végül 2,223 millió dollár jött össze, tehát a játék el fog készülni. A program egyébként egy valós idejű stratégiai játék, melyben a TA-széria óta szeretett óriásrobotok építkeznek kisbolygókat formáló pályákon, valahogy úgy, ahogy a Populousban. A nyersanyagtermelést aszteroidákon bányászva oldjuk meg, a csaták pedig a bolygók felszínén és a világűrben egyaránt zajlanak, sőt, interplanetáris rakétákkal is bombázhatjuk ellenfeleink világait. A Planetary Annihilation elsőre túl ambiciózusnak hangzik, hogy igaz legyen, pedig a srácok állítják, hogy ebbe a kétmillió dollárba belefér a nagyzenekari muzsika, a vízi egységek implementálása, a gázóriások megjelenése, mi több, véletlenszerűen generált galaktikus kampányt is kapunk, igaz, a játék legfontosabb része bevallottan az online multiplayer mód. Az Uber a hivatalos szervereken túl a háziak telepítését is támogatni fogja, igaz, utóbbiak minden bizonnyal izzadni fognak a maximum 40 fősre tervezett meccsek alatt. Ha a szerver gazdája esetleg kilép, az nem befolyásolja a játékot, minden zajlik tovább, valahogy úgy, ahogy egy MMO-ban szokás. S hogy mindehhez miféle erőforrások kellenek? Nos, a srácok állítják, hogy már nagyon régóta dolgoznak a motoron, ami most egy Sandy Bridge alapú CPU-t és 4-6 GB RAM-ot követel 2-4 játékos megjelenítése érdekében. Ez persze csak a várható minimum, ha több ablakot is meg akarunk nyitni és maximális grafikai örömök mellett akarjuk élvezni a világegyetem legdurvább háborúit, akkor elkél majd a kakaó.

TOTÁLIS STRATÉGIA

A Planetary Annihilation kizárólag PC-re fog megjelenni valamikor 2013 őszén, de később nem kizárt, hogy tabletekre is készítenek portot, igaz, ez egyelőre nem több halvány tervezetnél. A fejlesztők egyébként már most szeretnék, ha tudatosulna a játékosokban, hogy ez nem egy realisztikus RTS lesz: „Nem a valósághűségre megyünk rá, hanem a királyságra!" – hangzik John Comes kreatív igazgató félreérthetetlen kijelentése, melynek mi nagyon tudunk örülni. Mindent bele!

PROJECT GIANA

Fejlesztő: Black Forest **Megjelenés:** 2012.10.23.

Huszonöt év távlatából sem éppen dicséretre méltó, hogy elsősorban nem azért emlékezünk vissza meleg szívvel a The Great Giana Sistersre, mert annyira jó játék volt, hanem mert ez volt az egyetlen módja a lehető legközelebb jutni a kor legnagyobb slágeréhez, a Super Mario Bros.-hoz. Nagy pofa kellett a legenda lemásolásához, de a Csokonai művházas másolópartik éveiben, a vadkapitalizmusra ácsingózó szemekkel tekintő PC, C64 és Amiga felhasználók hőskorában még voltak tökös fejlesztők.

VISSZA A SÍRBÓL

Innen már könnyedén kitalálható, hogy a Project Giana bizony ennek a kultjátéknak a modern változata, a nullánál is kevesebb Nintendo és Mario utalással, annál is több eredetiséggel. A legszembetűnőbb változtatás

mindenképp a látvány terén található – a játéktér ugyan maradt 2D, a megjelenítés azonban ízig-vérig 3D, abból is a felfoghatatlanul gyönyörű fajta, amely tarka színvilágával, részletgazdag megvalósításával leginkább a Trine sorozatra emlékeztet. Ez azonban még kevés lenne az üdvösséghez, és nem is festi le a teljes képet.

NOSZTALGIA

A még mindig tetszetős Giana mostanra ugyanis kicsit felnőtt, és ezzel együtt hihetetlenül erőssé is vált. Alapjáraton továbbra is kisebb-nagyobb szakadékokat ugrik át, ellenfeleket és csapdákat kerülget, illetve értékes kis tárgyakat gyűjtöget, ám ebben már tettestársra is lel a különleges tulajdonságai képében. Képes hatalmasakat ugrani, a levegőben pörögve lebegni, teknősöket meglovagolni, illetve világok között utazni, átformálva mind a tájat, mind az elébe kerülő akadályokat. Ennek igazán nagy jelentősége a bossfightok során lesz, ahol aztán tényleg böszme nagy lények gondoskodnak arról, hogy egy másodpercnyi pihenőidőnk se maradjon. A nosztalgia faktort a zenei oldal szavatolja, amit az a Chris Hülsbeck és a Machinae Supremacy erősít, akik már két és fél évtizeddel ezelőtt is felejthetetlen dalok egész sokaságát adták ki magukból. ■

SHADOWRUN RETURNS

Fejlesztő: Harebrained **Megjelenés:** 2013 január

A papír és ceruza szerepjátékok legnagyobbjai mind kaptak legalább egy jól sikerült videojáték-adaptációt. Mind, kivéve a Shadowrunt. A franchise-on mintha valami átok ülne: akárki nyúlt hozzá, megégette magát, igaz, az eddigi próbálkozások nem igazán igyekeztek közel kerülni az RPG-s alapokhoz. Ezen kíván változtatni a Harebrained Schemes LLC, akik 400 ezer dollárból akarták elkészíteni a Shadowrun Returns című PC-s szerepjátékot. Azért csak akarták, mert a 400 ezres célkitűzésből 1,8 milliós bevétel lett – sejthetitek, mennyire meglepte a srácokat a játékosok lelkesedése.

FANSERVICE

A Shadowrun Returns papíron egyébként az a játék, amire mindig is vártak a világ szerelmesei. Egy izometrikus nézetű, rajzfilmes, 2D-s grafikájú, ám felnőtteknek szóló cyberpunk RPG-ről van szó, körökre osztott harcrendszerrel. A történeten az eredeti játékot alkotó szakemberek ügyködnek, így minden bonnyal nem lesz rá panasz, főleg, hogy kidolgozott karaktereket és komoly, drámai fordulatokat ígérnek. Mindemellett pedig a játékmenet is szigorú adaptációnak ígérkezik, olyan karakterosztályokkal, mint az utcai szamuráj, a hacker vagy a sámán. A helyszínek közül egyelőre csak Seattle és Berlin ismeretes (utóbbit egy online kvízjátékban fedték fel), de várhatók még további meglepetések. Persze az is igaz, hogy már e két metropolisz is bőven elég extrát és ötletet tartalmazhat. De ha úgy érezzük, hogy még sincs elég tér kibontakozni, bármikor összeüthetjük saját pályáinkat a mellékelt szerkesztő segítségével – erről elöljáróban annyit érdemes tudni, hogy a készítők azt beszélik, hogy irtó bonyolult, de „hisznek bennünk", rajongókban. A PC-s változat mellett már biztosan lesz Maces és tabletes (iOS+Win8) is, a gépigény miatt pedig a Harebrained Schemes szerint sem kell, hogy fájjon a fejünk, hisz egy 2D-s játékot készítenek, kézzel rajzolt hátterekkel. Nem titkolt cél, hogy akár egy mosógépen is elfusson.

SZINTE INGYEN

Érdekesség egyébként, hogy ez lesz az egyik leghamarabb megjelenő Kickstarter-projekt: 2013 januárjában számíthatunk rá, digitálisan lehet majd megvenni, és nem, a fejlesztők nem hívei a DRM-nek. A mellékelt képek alapján mindenesetre sejthető, hogy igazi gyöngyszemmel állunk szemben. Nagyon reméljük, hogy nem jön közbe semmi, és végre a Shadowrun is megkapja a régóta várt, megfelelő kezelést. ■

EXP.: CONQUISTADOR

Fejlesztő: Revolution **Megjelenés:** 2013 tavasz

Nemcsak nyelvtörőnek lehet használni az Expeditions: Conquistadort, hanem példaként is: ennél jobban semmi sem tudja megmutatni, hogy bizony még olyan stílusokat is életben lehet tartani, vagy fel lehet támasztani, amelyeket sem a kiadók, sem a játékosok zömének támogatását nem élvezik már. Oké, ez ebben az esetben kicsit sarkítás, elvégre a Conquistador akár a Paradox kínálatában is szerepelhetne, de a minőséget nem feltétlenül szem előtt tartó svédek egyelőre passzolták a lehetőséget. Sebaj, több jut nekünk!

AMERIKAI ÁLOM

A játék bekategorizálása nem éppen egyszerű feladat: alapjáraton egy szerepjáték, viszont van benne egy, a szokásosnál mélyebb stratégiai és taktikai rész, egy kis kereskedelem-menedzsment, meghintve némi kaland-játék-kockázatszerű történetvezetéssel. A helyszín a még felfedezetlen Amerika, a történelem egyik legizgalmasabb kora, jelen esetben az 1518-1520 közötti időszak. A spanyol hajósok Közép-Amerika barátságtalan vidékén keresik az új, levadászható és uralom alá hajtható civilizációkat, a felfoghatatlanul nagy kincseket. Ebből természetesen következik, hogy a Conquistadorban szinte minden találkozás csatába torkollik.

A harcrendszer a taktikus oldalra fókuszál: a körönként zajló hajcihő nagy hangsúlyt fektet a csapdaállításra, a barikádokra, az elterelő hadműveletekre, az oldalba támadásra, a fedezékhasználatra, de az egyes szereplők különleges tulajdonságainak, képességeinek is jut szerep. Ennek különösen akkor van haszna, ha valaki szintet lép; az előléptetéssel járó egyéb extrák miatt idővel egy szinte legyőzhetetlen hódító sereg állítható össze.

SPANYOLNÁTHA

Hiába azonban a rengeteg potenciális áldozat, a spanyoloknak bizony nem kell mindenkit levágniuk, sőt, nem is szabad, elvégre az anyaországban várják az arannyal és más portékákkal roskadásig megrakott hajókat. A dinamikus kereskedelmi rendszer rengeteg lehetőséget ígér a kereskedést kihasználó igyekvőknek, így a kalmárok jó odafigyeléssel akár a vagyonukból is kiforgathatók. A Conquistador mindenképp hosszútávra tervez, elvégre a kampány végtelen alkalommal játszható újra, a szinte minden alrendszerbe bevont random-generátor pedig garantálja, hogy mindegyik történet tele legyen meglepetéssel, nem várt fordulattal. És egy kisebb országnyi, a túlélés terén nem sok eséllyel rendelkező őslakossal. ■

EDGE OF SPACE

Fejlesztő: Revolution **Megjelenés:** TBA

Minden idők legrövidebb előzetese: Terraria az űrben. Köszönöm, viszlát, találkozunk, ha kijött a játék! Vitázhatunk arról, hogy mennyire is eredeti az Edge of Space, vagy hogy meddig tart az a pont, mikor valami már nemcsak ihlető forrásként tekint valamire, hanem már elemeire bontva, vagy egész tömbként másolva hasznosítja újra (közismertebb nevén PhD-zik). Egy-két kép láttán jogosan jöhetne a fejvakarás – például a terep egy az egyben úgy néz ki, mint a Terrariában – azonban a játék mélyére ásva kiderül, hogy azért akad itt egy-két saját ötlet is.

VÁKUUM SIKOLY

A túlélés itt például nem azon múlik, sikerül-e elég disznót levágni, tüzelőt, deszkát szerezni, vagy lootot hajkurászni – az űrben pont elég amiatt aggódni, hogy lesz-e egyáltalán oxigén a közelben, vagy a kozmikus sugárzás mikor tér át a bőr barnításáról a belső szervek lebontására. És akkor arról még nem is beszéltünk, hogy itt még cápák is vannak... rakétával a hátukon, lézerrel a szemükben. Nem, ez nem vicc. Az Edge of Space ugyanis amennyire reális az egyik oldalról nézve, annyira őrült a másikról – ez az a világ, ahol érvényesülnek a fizika szabályai, de néha a képzelet és a beteg fantázia is megragadja a gyeplőt.

MINT A FELVÁGOTT

A dinamikusan generált, gyakorlatilag teljesen szabadon bejárható, de 2D-s világ ezernyi felfedezésre váró helyszínt és ellenfelet tartogat. Az epikus bossharcok, a számtalan ellenfél épp úgy széria felszerelés, mint a tárgykészítés, az RPG-szerű fejlődés, illetve az ezzel járó hajsza az egyre jobb cuccok után. Mivel az űrben, valamint a felfedezésre váró bolygókon minden és mindenki meg akar ölni, ezért a harc, a felderítés, illetve az építkezés közötti egyensúly megtalálása jelenti az egyetlen kiutat a galaxis ismeretlen szegletéből. Természetesen a kalandot nem kell teljes magányban tölteni, az Edge of Space már a kiadás pillanatában rendkívül erős multiplayer támogatást kap. Mivel minden karakter a felhőben lesz tárolva, ezért bármelyik szerverre átcipelhető az irányított főhős, aki így határok nélkül segítheti, vagy épp akadályozhatja mások életben maradási kísérleteit. Elvégre csak egy maradhat! ■

WASTELAND 2

Fejlesztő: InXile, Obsidian **Megjelenés:** 2013 október

Összeállításunkból, ha akarnánk, se hagyhatnánk ki a kickstarteres játékok non plus ultráját, az egész lavina elindításáért felelős alfát. A Wasteland 2 minden idők legsikeresebb Kickstarter gyűjtés alapján készülő videojátéka, mely a kért 900 ezer dollár helyett végül 2,933 millió dollárt szedett be az igényes szerepjátékokra éhes rajongóktól. A program azóta megállás nélkül készül, megjelenésére pedig 2013 októberében lehet számítani PC-n és Macen.

A SENKIFÖLDJE

A játék mögött ráadásul nem is egy, hanem mindjárt két híres fejlesztőcsapat áll: a kezdeményezés Brian Fargo InXile Entertainment nevű stúdiójától származik, de nagy megdöbbenést keltett a bejelentés, mely szerint a 2,1 millió dolláros határ átlépése után a nemrég szintén Kickstarterre költözött (lásd oldalt a kisebb keretes írást Wilson kolléga tollából) Obsidian is beszáll a munkálatokba. Impozáns stábbal van tehát dolgunk, akik együttesen olyan játékokat tettek az asztalra, mint a Neverwinter Nights 2, a The Bard's Tale, vagy épp a Star Wars: Knights of the Old Republic II. Ilyen emberektől pedig csakis a legjobbat vagyunk hajlandók elfogadni, kompromisszumos megoldások szóba sem jöhetnek. S hogy mégis milyen játék lesz a Wasteland 2? Nos, ahhoz, hogy megértsük a folytatást, a gyökerekkel is tisztában kell lennünk. Az első Wasteland egy valódi őskövület, lévén Brian Fargo egyik első játékáról van szó, amit még az Interplay készített 1988-ban Apple II-re. A program egy felülnézetes szerepjáték, melyben egy hétfős kis csapattal kell átvágnunk a nukleáris senkiföldjén – később ezt az ötletet gondolta tovább Tim Cain és csapata a Falloutban, s a Wasteland 2 is e receptet követi. A háttértörténet szerint a Földet 1998-ban atomháború, majd meteoreső sújtotta, a kevés texasi túlélőt pedig egy Desert Rangers nevű önkéntes alakulat vette védőszárnyai alá. A második részben is hét karaktert irányíthatunk, négyüket testre is szabhatjuk, ők a már említett Rangerek tagjai. A maradék három társunk NPC, rajtuk nem tudunk változtatni semmit, sőt, csak érdekből követnek minket, hisz megvannak a saját céljaik.

STIMPAKET MINDENKINEK

A játékmenet a régi PC-s RPG-ket idézi, a felülnézetes irányítás alá vont karaktereknek minden egyes statisztikája fontos a kellő egyensúly megtartása végett. Ami a környezetet illeti, a játék Arizonából indul, de később átvágunk Los Angelesen, sőt, Kalifornia állam sivatagos részeit is bejárhatjuk. Ennek megfelelően a játéktér főleg kietlen pusztaságból és romos, elnéptelenedett városokból áll majd, melyek utcáin még mindig a múlt rossz emlékű gépszörnyetegei lófrálnak. Ezek közül hamar a játék ikonjává vált a robotskorpió, melyet az első koncepciórajzon, screenshoton és videón is megcsodálhattunk. Persze várhatók még banditák, mutánsok, ellenséges frakciók, szóval unatkozni biztosan nem fogunk. A harcrendszer körökre osztott, ami azt jelenti, hogy a modern RPG-kben látott eszement kaszabolást el lehet felejteni. Hőseink felszerelése és a megfelelő stratégia kidolgozása elengedhetetlen lesz a győzelemhez. Fargo állítja, hogy pont ezért döntöttek az első részben is látott, felülnézetes kamera mellett. A játékos egész közel zoomolhat a csatatérre, ám a harcok sikere érdekében fontos, hogy alaposan szemügyre vegyük a környezetet, szóval ezért ajánlott a madártávlat.

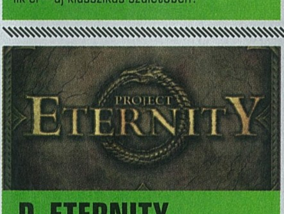
MINDENEN ELFUT

A Wasteland 2-t a népszerű Unity motor hajtja, így nem csoda, hogy a grafika az eddigi anyagok alapján kifejezetten szépnek tűnik. A fejlesztők különösen sok energiát fektetnek a hiteles animációkba, állítólag minden egyes karakter máshogy mozog majd. Haj, de messze van még a jövő őszi megjelenés... ■

BROKEN SWORD

Fejlesztő: Revolution Software
Megjelenés: 2013 tavasz

Szinte lehetetlen itthon olyan embert találni, aki ne találkozott volna személyesen is a Broken Sword sorozat valamelyik részével. Olyan ez, mint a Tintin, vagy az Asterix: ha a hazájában sikeres, akkor Európa összes országába átszivárog. Márpedig a BS-ről ez magabiztosan állítható, elvégre kevés olyan stabil csillaga van a kalandjáték-stílusnak, amely több évtizedes múlttal rendelkezik. Azt ugyan nem tudni, hogy a Revolution miből is tartja fenn magát, lévén az új BS fejezeteket leszámítva nem nyúltak semmihez, az azonban most már biztos, hogy a világ és maga a stúdió is felkészült egy új családtag fogadására. A The Serpent's Curse mögött az eredeti fejlesztőcsapat áll, akik George-ot és Nicót egy újabb felejthetetlen történetbe szeretnék benyomni. Az események kiindulópontja ezúttal egy párizsi képlopás lesz, de a festmény utáni hajsza már a sztori elején éles fordulatot vesz. Mindezt gyönyörű, kézzel festett, 2D-s rajzok mesélik el – új klasszikus születőben?



P. ETERNITY

Fejlesztő: Obsidian
Megjelenés: 2014 tavasz

Több rekord is köthető az Obsidian nevéhez: egyértelműen a legbugosabb a szoftverek terén, na meg a szerepjátékok létrehozásában van a legtöbb tapasztalatuk. A kettőből remélhetőleg csak az utóbbit fogják kamatoztatni, már csak azért is, mert a 24 óra alatt egymillió dollárt összekalapozó Project Eternityt élő legendák készítik. A fedélzeten van a Baldur's Gate-be, az Icewind Dale-be és a Planescape: Tormentbe is bedolgozó Tim Cain, Josh Sawyer és Chris Avellone is. Az Eternity pont a felsorolt játékok hangulatát, szabályrendszerét, játékmenetét szeretné visszahozni, törzsgyökeres RPG-t alkotva. A jelek biztatók, a körökre osztott harc, a mély karakterépítés, valamint a csapatközpontú megvalósítás mind azt sugallja, hogy itt bizony valami igazán nagy dolog készül. Talán ezért is drágább, mint a legtöbb kickstarteres kezdeményezés, a 2014 tavaszára tervezett megjelenésekor 40 dollárnak megfelelő összeget kell érte leszurkolni.

A TOALETTEK KIRÁLYAI

Demiurge Studios interjú

[ÍRTA WILSON] Nem aratott éppen zajos sikert a Shoot Many Robots, de az újoncnak semmiképp sem nevezhető Demiurge Studios már készül a folytatásra. A csapattal beszélgettünk közelgő játékukról.

Kezdjük az alapokkal. Hol található a székhelyetek, és hányan dolgoznak a stúdiónál?

A Demiurge Bostontól nem messze, Massachusetts államban, Cambridge-ben található. Kis létszámú, független fejlesztők vagyunk, alig 40-en dolgoznak nálunk, egyszerre akár több játékon is.

Kevesen tudják, de a nevetekhez közel két tucat játék köthető. Ez persze nem véletlen, hiszen eddig javarészt csak besegítettetek, technikai támogatást, kész megoldásokat nyújtva nagyszabású projektekhez. Nem furcsa ez? A klienseitek biztos, hogy elégedettek a munkáitokkal, de nem lenne rossz, ha a világ többi része, például a játékosok is tisztában lennének a közreműködésetekkel.

Komoly hírnevet szereztünk a játékiparban az általad is említett nagyszabású játékoknak hála: rendkívül büszkék vagyunk arra, amit elértünk. Olyan sikercímekbe bedolgozni, mint a Mass Effect, a Bioshock vagy a Rock Band franchise, leírhatatlanul izgalmas és kifizetődő dolog, de azért benne van a pakliban az, hogy már mi is szerettük volna, ha a nem túl könnyen megjegyezhető nevünkkel a játékosok is találkoznak. Első játékunk, a Shoot Many Robots kiadása fontos lépcső volt ennek a tervnek a megvalósításában.

A Shoot Many Robots az első saját fejlesztésű játékotok volt. Honnan jött az ötlet?

A stúdión belül van egy ötletbörzénk, ahol bárki, bármilyen feladatkörből előadhatja a maga kis tervét egy-egy játékkal kapcsolatban. A Shoot Many Robots is innen ered: egy Metal Slug rajongó dizájnerünk előállt azzal, hogy szeretne új életet lehelni a run-n-gun stílusba. Habár az eredeti tervhez képest rengeteg minden változott, de a név megmaradt. Az említett dizájner találta ki a Shoot Many Robots nevet, ami valójában csak ideiglenes munkacím volt, de végül olyan sok embernek tetszett, hogy megválasztottuk véglegesnek.

A játék PC mellett konzolokra is megjelent. Mennyire volt nehéz három platformon dolgozni, ráadásul párhuzamosan?

ADATOK

KIADÓ
Demiurge Studios
FEJLESZTŐ
Demiurge Studios
MŰFAJ
shooter
MEGJELENÉS
2012 tél
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Metal Slug 7
2008 (SNK)

Shoot Many Robots
2012 (UBISOFT)

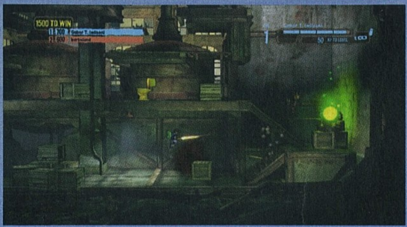
Ha egy extra platformot hozzáadsz a támogatott gépek listájához, mindenképp számíthatsz komplikációkra, de olyan sok játék van már a hátunk mögött, hogy hozzászoktunk a multiplatform fejlesztéshez. A legfontosabb, hogy mindegyiket a helyén kezelje az ember, minden verzióra megfelelő időt szánva. A PC-s kiadás kapcsán is ezt az elvet követtük, így az alapjaitól terveztük újra az irányítást és a menürendszert, hogy az egér és a billentyűzet támogatása megfelelő legyen.

Az Xbox 360-as változat a Metacriticen 67 százalékos átlagértékelést kapott. Meg vagytok elégedve a fogadtatásával? Visszatekintve mi volt az, amit jól csináltatok, és hol vétettetek hibát?

Nem vagyunk elragadtatva a Metacritices értékeléstől, de ledöntött a lábunkról a játékosok és az egyes kritikusok pozitív fogadtatása. Egyértelmű, hogy nem szerette mindenki a Shoot Many Robotsot, de volt pár kifejezetten ragyogó, maximálisan pozitív vélemény. Mivel ez az első teljesen saját fejlesztésünk, volt, ahol hibáztunk, de sok olyan ember akadt, aki megkeresett minket, hogy elmesélje, mennyire is szereti a játékot, így tudjuk, hogy valamit azért jól csináltunk.

Rendkívül büszkék vagyunk a kooperatív játék dinamikájára. Egy baráttal szinte végtelen mennyiségű robotot apró darabokra tépni színtiszta, kaotikus élvezet. A tömegből saját humora is kiemeli, hiszen hol van még lehetőség robotokat mészárolni, miközben tutut, jetpacket vagy egy viking sisakot visel valaki?! Megerősített minket az is, mikor mások élménybeszámolóit hallgattuk, de a legjobb biztosíték talán az volt, hogy hiába töltöttünk éveket a fejlesztéssel, és hiába teszteltük nap mint nap, a legtöbben még a kiadást követően is boldogan ültek le elé – és mind a mai napig nem untak rá.

Hol hibáztunk? Talán a két analóg kar nyögvenyelős használata, illetve az inverz beállítással kapcsolatos problémák terén. Sokat tanultunk a játék kiadásából, a megszerzett tapasztalatokat következő játékunknál, a Shoot Many Robots: Arena Kingsnél szeretnénk kamatoztatni. Ezúttal tényleg a játékosok kezébe adjuk az irányítást, akik a jelenleg is zajló bétateszt alatt adhatnak tippeket, ötleteket, melyeket igyekszünk azonnal visszaforgatni a fejlesztésbe, a folyamatos frissítésekkel javítva ki a felmerülő problémákat.



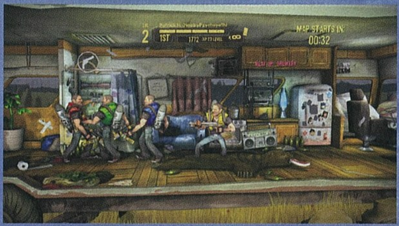
Alig pár hónap telt el a Shoot Many Robots kiadása óta, de már szinte készek vagytok az újjal: miért a sietség? Egyáltalán hogy tudtatok ennyire gyorsan egy új játékot létrehozni?

Az Arena Kings prototípusát alig egy hónap alatt hoztuk tető alá, de csak azért, mert lényegében egy ponttáblázatot kellett létrehoznunk, na meg be kellett kapcsolni a friendly fire-t. A kezdetektől fogva az volt a célunk, hogy a lehető leggyorsabban lefektessük az alapokat, a játékosokat már a legkorábbi verzióval becsatlakoztatva a véráramba, heti frissítésekkel, javításokkal fejlesztve a terméket, a beérkező visszajelzések alapján. Az Arena Kings még mindig rendkívül nyers állapotban van, ezért is van zárt bétában, de a Shoot Many Robotsban létrehozott elemek zöme szinte módosítás nélkül kerülhetett át az új részbe, így tényleg csak a játékmenetre tudunk fókuszálni, ahelyett, hogy ismét fel kéne találnunk a kereket.

Az első játékot még a Ubisoft adta ki, de az újat már saját magatok terjesztitek a Steamen. Szerintetek egy ilyen típusú játék mögé már nem kell egy vastag pénztárcájú kiadó?

Az Arena Kings terveivel sokat házaltunk (akkoriban még Xbox 360-as változatot terveztünk), de a legtöbb kiadó már elkezdett távolodni a konzolos digitális címektől. A Ubisoft kiváló, lenyűgöző partner volt, de a Shoot Many Robotsnak hála már képesek vagyunk saját magunk finanszírozni a fejlesztést.

A beépített boltban található kiegészítők nemcsak fiktív, de létező valutával is kifizethetők



Jelenleg ugyan csak egyetlen térkép, egy régi szeszfőző üzem áll rendelkezésre, de a jövőben ennél azért több helyszín lesz

Az Arena Kings már free-to-play játék lesz. Mit gondolsz erről az új modellről? Rengeteg kiadó, fejlesztő állt már be mögé, olyan nagy játékosok is, mint a BioWare. Nem féltek a túltelítettségtől, illetve a kiélezett versenytől?

A Free-to-play nem véletlenül népszerű üzleti modell, elvégre rendkívül egyszerűen lehet vele eljuttatni a játékokat a célközönséghez. A vásárlók nagy része nem fog látatlanul pénzt áldozni valamire, ezért az alapjáték ingyenessé tétele ledönti az egyik legnagyobb akadályt. Ezek után már csak a fejlesztőn múlik az, hogy tud-e annyi és olyan értékes tartalmat kínálni, amiért megéri fizetni.

Sokan mégis negatívan beszélnek a F2P-ről, mert az elsősorban a casual játékok piacán aratott sikert, de például a Team Fortress 2-nek hála ez a hozzáállás eltűnőben van. A piac ugyan még csecsemőkorban van, mindenki csak tapogatózik, keresve a lehetőségeket, de az már egyértelműen látszódik, hogy a játékipar egésze kezd eltolódni a F2P felé. Emlékeztek még arra, mikor a szerepjáték elemek FPS-be való átültetése furcsa és kirívó ötletnek tűnt? Most már szinte ki sem lehet adni játékot úgy, hogy ne lenne benne egy kis RPG-szál, legyen szó shooterről, kalandjátékról vagy épp autós címről, mert ez ad új célokat és kihívásokat. Pontosan ugyanez zajlik a F2P modellel is: rengeteg fejlesztő ad mikrotranzakciót a játékaihoz, de ahogy fejlődni, növekedni fog a piac, úgy láthatunk majd új, innovatív felhasználási módokat ezen a téren.

Ti miért választottátok a F2P-t, valamint milyen típusú mikrotranzakciókban gondolkodtok?

A F2P kiváló, ha egy vadonatúj játékot szeretnél bevezetni a piacra, mert a legtöbben félnek valami újra beruházni úgy, ha nincsenek teljesen tisztában azzal, mit is kapnak a pénzükért. A F2P esetében ingyen játszhatsz addig, ameddig a kedved tartja, ha pedig ez azzal jár, hogy a szokásosnál jóval többen próbálják ki, annak csak örülni lehet. Ezernyi ötletünk van, hogy mit is kínálhatnánk majd megvételre: kizárólag olyan dolgokról van szó, melyet maguk a vásárlók szeretnének. Éppen ezért fegyverekre, kiegészítőkre, ruhákra, karakterekre és térképekre lehet gondolni, ahogy a szokásos XP boostra is. A legfontosabb, hogy semmiképp se essünk bele a „Pay to Win", azaz „fizess a győzelemért" csapdába – nem akarjuk, hogy bárki is komoly előnyhöz jusson csak azért, mert kinyitja a pénztárcáját.

Névtelen hősök

Tényleg nem viccelt a meginterjúvolt stúdióvezető, mikor komoly tapasztalatról beszélt. Kevés játékos van tisztában azzal, hogy szeretett, vagy utált kedvenceik többségén egynél több stúdió is dolgozik, ám azok általában csak a stáblistán kapnak elismerést, néha azonban ott sem. A Demiurge is ebbe a kategóriába tartozik: az elmúlt évek legnagyobb projektjeiben voltak közreműködők, de erről csak a hivatalos oldaluk ad tájékoztatást.

A szerepjáték elemek a Shoot Many Robots gerincét alkották. Ezúttal is számíthatunk ilyenekre? A karakter testre szabása szinte adja magát.

A már látott fegyvereket és karakterfejlesztést használjuk, természetesen nem az eredeti formájában, hanem jelentősen kibővítve. Nemrégiben adtuk a játékhoz a Challenge rendszert, ahol rengeteg képesség nyitható meg és rengeteg felszerelés fejleszthető tovább. A kínálat folyamatosan bővül, így a jövőben rendkívül gazdag repertoár vár majd a résztvevőkre.

Jelenleg egy játékmód van, a „Royal Flush". Hogyan is működik ez, és honnan jött a beteg alapötlet?

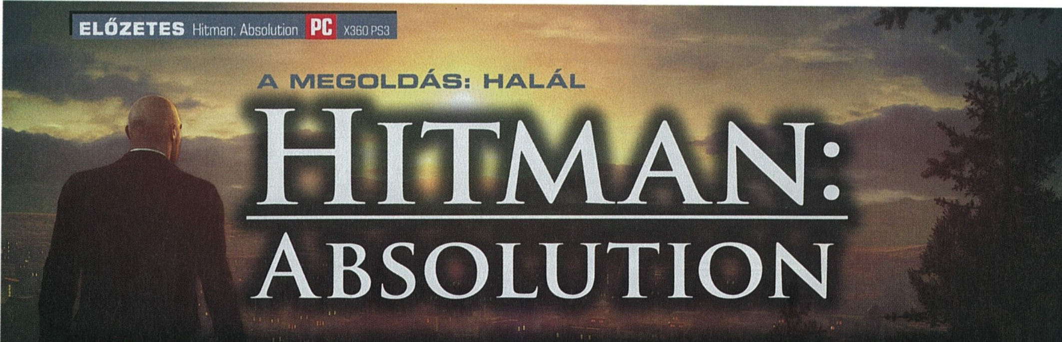
A Royal Flushben a játékosok megölésén túl fontos feladat még a koronáik megszerzése, majd a WC-n való lehúzása. Ha egynél többet sikerül egyszerre, akkor jóval nagyobb a megszerezhető pontmennyiség. Az nyer, aki a kitűzött célt legelsőként éri el. Mivel szerettük volna, hogy a játék is gyorsan kipróbálhatóvá váljon, ezért igyekeztünk sok mindent újrahasznosítani – a toalett már készen volt, és vicces ötletnek tűnt felhasználni valahogy. A „Royal Flush" név így adta magát, a többi pedig már történelem. Még mindig javában dolgozunk a tökéletesítésén, és természetesen további játékmódok is várhatók a jövőben.

A sajtóanyagokban igyekeztetek kiemelni a közösség bevonását és támogatását. Mit jelent ez a gyakorlatban? Számíthatunk esetleg modkészletre, workshop támogatásra, ha már a Steamet használjátok?

Minden egyes alkalommal, mikor kilépsz a játékból, kitöltheted egy kérdőívet, értékelve az élményt. Az összes itt születő hozzászólást, kommentárt elolvassuk, és ez alapján döntünk a javításokról, fejlesztésekről. Természetesen nemcsak az ilyen szöveges véleményeknek örülünk, de annak is, ha valaki a Workshopon át aktívan hozzájárul a játékhoz, például egy új fegyverrel, skinnel vagy kiegészítő tárggyal. Ennek a támogatása még nem megoldott, elvégre javában zajlik a fejlesztés, de egyértelmű, hogy a jövőben ezt is meg fogjuk valósítani. A Steam rendkívül megkönnyíti a dolgunkat, az olyan új funkciók, mint a Game Hub pedig jelentősen leegyszerűsítik a kapcsolattartást a rajongókkal, a játékosokkal.

Terveztek esetleg konzolos változatot a jövőben?

Szeretnénk, ha ez megvalósulna, de jelenleg nincsenek ilyen irányú terveink. A PC ideális platform ehhez a stílushoz, mert a frissítéseket hetente kiadhatjuk – erre a konzolokon jelenleg nincs lehetőség. Ha az Arena Kings elhagyja a béta állapotot, és úgy látjuk, hogy a saját lábán is megállja a helyét – vagyis nem kell hetente foltozni, illetve folyamatosan bővíteni, hogy magas legyen az aktív játékosok száma – akkor el fogunk gondolkozni a más platformokon való megjelentetésén is. ■



A MEGOLDÁS: HALÁL

HITMAN: ABSOLUTION

[ÍRTA WILSON] **Másfél hónapra vagyunk a Hitman: Absolution megjelenésétől, de szeptember elején már alaposan ki tudtuk próbálni az új epizódot – a hosszú vakáció után a 47-es ügynök visszatért, hogy ismét megritkítsa a gonosztevők sorait.**

Kár lenne tagadni, hogy az utóbbi pár év nem az IO Interactive-nak kedvezett. Az ezredfordulóra időzített berobbanásuk a Hitman sorozattal minden képzeletet felülmúlóan jól sült el, az ezt követő, 2003-as Freedom Fighters pedig mind a mai napig a csapat alapú TPS-ek egyik meghatározó címe. Ugyan a 2004-es, harmadik Hitmannel még megmaradt a lendület, amit a mind a mai napig pazar Blood Money koronázott meg, azóta viszont nem sikerült nekik szinte semmi. Az első Kane and Lynch okozta döbbenetes csalódásra csak rátett egy lapáttal a már jóval szebb és kidolgozottabb második rész a maga 3-4 órás szavatosságával, és az egyértelműen a családnak szánt Mini Ninjas sem éppen az a felejthetetlen sikercím, ami miatt szeretnünk kellene őket. Pedig ott a tehetség, ott vannak az ötletek, és a Square Enix képbe kerülése óta van pénz is – ráadásul a csillagok állása mostanra azt is lehetővé tette, hogy a hat éve pihenő 47-es ügynök novemberben visszatérjen, sok újítással, kisebb-nagyobb ráncfelvarrások egész halmazával. Vajon 2012 újra az IO éve lesz?

A BOSSZÚÁLLÓ

A legújabb Hitman kipróbálható változata meglepően tartalmasnak bizonyult: a történet első harmadát szinte teljes egészében magába foglalta, így közel öt órán át tanulmányozhattuk, hogy mire is képes az Absolution. Megválaszolásra váró kérdésekből, aggodalomra okot adó előzetes ígéretekből akadt épp elég, elvégre már a bejelentés óta vita tárgya volt, hogy szükség van-e azokra a drasztikus változtatásokra, amelyekre az IO Interactive készült, valamint, hogy ennek fényében még Hitmannek nevezhető-e az Absolution.

Szaladjunk is előre, és mondjuk ki, ez bizony ízig-vérig az a játék, amely már a sokadik epizódja óta ad emlékezetesebbnél emlékezetesebb helyzeteket, küldetéseket. Ki tudná elfelejteni a Blood Money operaházát, az első epizód Gellért-fürdőjét, vagy a Contracts rotterdami randevúját? Bár az még nem teljesen egyértelmű, hogy ilyen és ehhez hasonló helyszínekkel találkozhatunk-e, és ha igen, akkor pontosan mennyivel, az viszont biztos, hogy az IO kreativitásból nem szenved hiányt.

Az ezúttal nem teljesen személyes bosszúhadjárathoz elsősorban Chicago városa szolgáltatja a terepet, így akkora ugrásokra nem lehet számítani, mint korábban, de ez nem megy a változatosság rovására, sőt: a korábbi részekhez hasonlóan ezúttal is díszletszerű, aprólékosan felépített mikrouniverzumokról beszélhetünk, melyekről ugyan nehéz elképzelni, hogy a való életben is pontosan ilyenek lennének, de filmszerű, interaktív műként mindenképp hitelesek. Mi változott akkor? A felépítés, de csak minimálisan, mert bár megjelentek a ténylegesen lineáris, kissé csőszerű átkötő részek, ezek azonban mindig apró játszóterekbe torkollanak, pontosan olyanokba, mint bármelyik korábbi epizódban, ahol tényleg szabadon lehet garázdálkodni.

KERTHÁBORÚ

Ebből természetesen következik az is, hogy a játékmenet fabatkát sem változott: a 47-es ügynök ezúttal is részletesen leírt célokkal rendelkezik minden egyes szakaszon, ami kizárólagosan nevesített személyek megölését jelenti, kezdetben alig egykettőét, később ennek akár a többszörösét is. Természetesen ezt nem egyszerű kivitelezni, általában mindenhol árgus szemekkel figyelő rendőrök, kidobó emberek és személyi testőrök várják a betolakodókat, akiket néha szép szóval, súlyosabb esetben pedig golyóval tessékelnek ki.

Őket becserkészni, elintézni ezúttal is több módon lehet. Mint mindig, a frontális támadás most is teljesen haszontalan taktika, egyenes út a halálba, sokkal célszerűbb igazi bérgyilkosként gondolkodni, megkeresni a védelem gyenge pontjait, legyen az egy őrizetlenül hagyott lejárat, vagy egy szabad bejárással rendelkező személy elintézése, majd ruhájának felöltése. Leginkább az utóbbi bővült alaposan: nemcsak felhúzható gúnyából van sokkal több, mint eddig, de azok használata sem megy olyan egyszerűen, mint eddig, mert a közelben álló, ugyanehhez a csoporthoz tartozó NPC-k hajlamosak azonnal kiszúrni az ismeretleneket. Ekkor jön képbe az Instinct, azaz a megérzés: ez egy olyan, bizonyos esetekben visszatöltődő különleges képesség, mely nemcsak a közelben álló ellenfeleket mutatja meg, de a környezetbe való beleolvadást is támogatja, ami itt leginkább szemlesütésnek, fejvakarásnak felel meg, ezzel hessegetve el a „ki a franc ez a kopasz figura" gondolatokat. Az Instinct használata könnyű, de nem szabad túlzásba vinni, ugyanis a felhasználható mennyiség villámgyorsan elapad, viszont egy-két szituációban szinte lehetetlen meglenni nélküle. Ennek igazán nagy jelentősége a legmagasabb nehézségi fokon van, ahol szó szerint egyetlen célkereszt az összes segítség, amit a játék ad

Nincs is jobb álca annál, ha az ember Dél-amerikai farmernek öltözik

Mesterlövész nélkül

Az előrendelőknek már a nyár folyamán kiadott, önálló játékként futó Sniper Challenge a nem várt siker ellenére nem szerepel az alapcsomagban – mi meg mertünk volna esküdni rá, hogy külön játékmód lesz. Félni nem kell: az IO már tervezi a folytatását valamilyen formában – mi annak is örülnénk, ha DLC-ként jelenne meg!

ADATOK

KIADÓ **Square Enix**

FEJLESZTŐ **IO Interactive**

MŰFAJ **TPS**

MEGJELENÉS **2012. 11. 20.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **90%**

STÍLUSMINTA

Hitman: Blood Money 2006 (EIDOS)

Splinter Cell: Conviction 2010 (UBISOFT)

A revolver nem éppen csendes fegyver, de ha minden kötél szakad, azért jól fog jönni

– élvezet lesz látni az ebben a módban készült, szinte tökéletes végigjátszásokat.

A PROFI

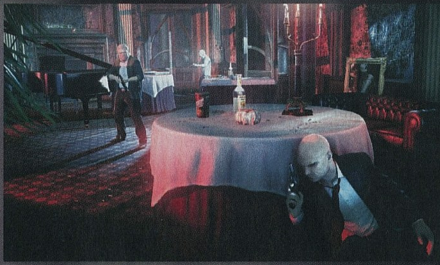
Máshonnét átemelt, de ügyesen felhasznált ötletekből szintén nincs hiány. A tömegbe olvadás egyértelműen az Assassin's Creed ihletésében készült, míg az időlassítás melletti célpont kijelölés, majd az egygombos kivégzés kapcsán Sam Fisher rázhatja a kobakját. Mind a két elem tökéletesen működik itt is, egyáltalán nem lógnak ki az amúgy jottányit sem módosított Hitman játékmenetből. A korábbi részekhez mért relatíve kevés fejlődés viszont nem feltétlenül sül el jól. Még mindig rengeteg a kissé zavaró, feltűnően kidolgozatlan elem, úgymint a kissé darabos animáció, a néha még mindig furcsán viselkedő AI (ha a rendőrök észrevesznek, gondolkodás nélkül lőnek agyon, még akkor is, ha 100 civil áll közted és a golyó között), vagy a kissé hiteltelen történet, amely már nemcsak az összeesküvés-elméletek szövevényes hálójába akad be, de egy olyan főgonoszt választott, aki maximum egy képregényben, vagy ponyvaregényben állná meg a helyét.

Amit azonban a narráció nem tud maradéktalanul megadni, azt pótolja a játékmenet, a küldetések ugyanis fantasztikusak: sokkal hosszabbak és kidolgozottabbak, mint valaha, ami a tényleg újszerű tálalásnak köszönhető. Most már nemcsak egy adott helyszínen tevékenykedhetünk, hanem egy-egy küldetésen belül több terepet is bejárhatunk. A kínai negyedben tett rövid séta után például az ennek a tövében felhúzott hotel következik, onnan egy látványos háztetős menekülés-sel sikerül áttévedni egy rendőrökkel teli múzeumba, majd eliszkolás címén fel kell jutni a metróra. A szakaszokra való bontás minden szempontból sikeres, az Absolution dinamikája egy jól felépített dalra emlékeztet, aminek megvannak a maga lassabb, pihenősebb részei, az egészet húzó refrénjei és ismerős dallamai. Természetesen ez alkalommal is több módon teljesíthető minden egyes küldetés – érdemes is többször nekik futni, mert a legegyértelműbb megoldások mellett akadnak igazán furmányos, kifejezetten ötletes megoldások is: egy hírhedt terroristát nemcsak pisztollyal lehet lelőni a tömegben, de akár a kedvenc kajás standjának megmérgezése is sikerre vezethet.

A CONTRACTS MÓD

Habár már maga a Hitman kampány is szinte kifogyhatatlan mennyiségű tartalommal kecsegtet, főleg a Challenge-eknek hála, de az IO még erre is rátesz egy lapáttal a Contracts móddal. Ez lényegében egy egyedi küldetés-készítő, ahol nincs ugyan rendes, sok lehetőséget rejtő szerkesztőfelület, viszont egy-két paraméter azért állítható. Sajnos a pályák egy az egyben a történetből lettek kiollózva, így lényegében csak a célpont választható ki, más, drasztikus módosítást nem lehet elvégezni, de még ez a korlátozottság is ezernyi küldetést, ötletes missziókat fog szülni. Az elkészült művek nem csak az ismerősökkel oszthatók meg, de feltölthetők egy központi rendszerbe is, ahol a világ összes játékosa kipróbálhatja, értékelheti, véleményezheti a tartalmakat. Reméljük, a jövőben azért bővülnek a lehetőségek ezen a téren!

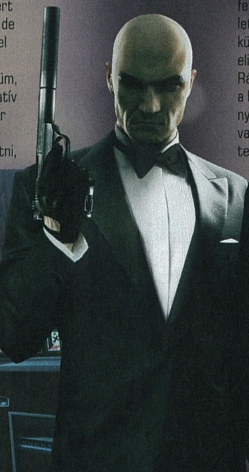
Az aggodalmak alaptalanok: az újítások kiválóak, és még ezekkel együtt is egy vérbeli Hitman epizódról beszélhetünk



A 47-es az alkalomhoz öltözött: a nyakkendője és az inge pont illik a terítőhöz... na meg a hamarosan kifröccsenő vérhez!

A BŐSÉG ZAVARA

A játékélmény tehát maradt a régi, és mindezt az ép ésszel szinte felfoghatatlan tartalom koronázza meg. Igaz ugyan, hogy a küldetések nem flexibilisek, mert a feladatok soha sem változnak, de minden egyes misszió során közel háromtucatnyi extra szedhető össze. Ez lehet egy-egy új kosztüm, új fegyver, vagy akár egy alternatív módszer megtalálása is. A Sniper Challenge-ben látott Challenge rendszer is ezt hivatott támogatni, közel háromszáz különböző, kisebb-nagyobb feladatot tűzve ki elénk. Ez lehet egy komplett pálya teljesítése öltönyben, vagy több különböző álcaruhában, esetleg a célszemély elintézése úgy, hogy az senkinek se tűnjön fel. Ráadásul a challenge-ek teljesítésének, illetve a küldetések során bezsebelhető pontmennyiség maximalizálásának gyakorlati haszna is van, mert minden fegyver és tárgy több szinten is továbbfejleszthető. Lehet, hogy maga a történet tíz-húsz óra alatt letudható, de az összes extra begyűjtése, és a barátlistában szereplő eredmények megdöntése sok hétnyi, sőt, akár hónapnyi kikapcsolódást is nyújthat.



A Hitman: Absolution ezért minden várakozást felülmúlóan remeknek ígérkezik. Nem az a hatalmas ugrás, amire bizonyos szempontból a sorozatnak szüksége volna, de egy minőségi, piszkosul tartalmas folytatás, ami visszateszi a térképre a régóta nem látott barátot. Azt a barátot, aki azért gondolkodás nélkül lőne fejbe.

VÉRES VAKÁCIÓ

FAR CRY 3

Szeptember végén abban a szerencsében lehetett részünk, hogy egy londoni sajtóesemény keretében jó három órán keresztül nyúzhattuk a Far Cry november végén megjelenő legújabb epizódját. Az angol fővárosban szerzett tapasztalatainkat viszont nem tarjuk magunkban, hanem a következő négy oldalon veletek is megosztjuk őket.

[IRTA BATE]

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal, Ubisoft Massive, Ubisoft Reflections, Ubisoft Shanghai

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 11. 29.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Far Cry
2004 (UBISODT)

Far Cry 2
2008 (UBISOFT)

Habár elsőre roppant irigylésre méltó dolognak tűnhet, hogy az ember átruccan egy másik országba, csak azért, hogy megjelenés előtt kipróbálhasson egy sokak által várt játékot, azonban egy ilyen túrának is megvannak a maga árnyoldalai. Kora hajnalban kell kelni, át kell esni a reptéri procedúrán, órákat kell szűk helyeken (repülőn, vonaton, metrón) tölteni vadidegenek társaságában, majd mindezt újra meg kell ismételni a pár órás játékot követően, és mikor közel huszonnégy órányi talpon lét után az ember beesik az ágyába, bizony komolyan elgondolkodik azon, hogy ez az egész megérte-e. Szerencsére a Far Cry 3 esetében nyugodtan mondhatjuk, hogy teljes mértékben.

FURA VAKÁCIÓ

A londoni kiruccanásunk során három órán keresztül kalandozhattunk a játék single player részében, s ugyan ez még nagyon kevés volt ahhoz, hogy levonjuk a végső konzekvenciákat, arra bőven elégnek bizonyult, hogy megállapíthassuk: a Far Cry 3 képében egy igen tartalmas játék várja a jókora szabadsággal és szerepjáték-elemekkel megtűzdelt FPS-ek szerelmeseit.

Főhősünk Jason Brody, egy teljesen átlagos amerikai fiatal (a húszas és a harmincas évei között), aki testvéreivel, barátnőjével és barátaival nyaral egy szigeten, valahol az Indiai- és az Atlanti-óceán találkozásánál. A mókának viszont – az intro tanúsága szerint – igen hamar vége szakad, lévén egy repülőgépes ugrást követően Jason egy bambuszból tákolt cellában tér magához, miközben idősebb testvérének éppen a Far Cry 3 ikonikus figurája, Vaas, a kalózok vezére magyaráz valamit. Hősünket csak pár pillanat választja el a pániktól, azonban bátyja egy jóval talpraesettebb, katonai tapasztalatokkal bíró figura, így alig pislantunk kettőt, és máris kiiktatja az egyik őrt, majd elkezd kivezetni minket az emberrablók táborából.

Menekülésünk lényegében a dramaturgiailag jól megtervezett tutorial része, és az első, amit megtanulunk (a guggolás és a mászás mellett), az a játék későbbi részében is fontos szerepet játszó lopakodás. A rendszer lényege, hogy lehetőleg észrevétlenül közelítsük meg, vagy kerüljük ki az ellenfeleket. Értelemszerűen guggolva sokkal kevesebb zajt csapunk, és kevésbé hívjuk fel magunkra a figyelmet, a tereptárgyak mögött teljesen láthatatlanok vagyunk, és a sűrű növényzetbe rejtőzve sem vesznek észre minket. A rejtőzködést ráadásul

Csapatmunka

A Far Cry 3 meglehetősen bőséges tartalommal várja a játékosokat, és a fejlesztésért nem is egy, hanem rögtön négy stúdió felel. A munka oroszlánrészét a Ubisoft Montreal végzi, de nekik még besegít a Ubisoft Massive, a Ubisoft Reflections és a Ubisoft Shanghai is. Reméljük, hogy a kontinensnyi távolságok nem mennek a minőség rovására.

Főhősünk, Jason, egészen másképp képzelte az izgalmas nyaralást

Hogyan lesz az amerikai ficsúrból legyőzhetetlen harcos? A Far Cry 3-ból kiderül!

A FAR CRY 3 SZIGETVILÁGÁNAK EGYETLEN SZABÁLYA VAN: ITT CSAKIS A LEGERŐSEBB MARADHAT ÉLETBEN!

egy, a képernyő közepén megjelenő ikon is segíti, ami egy apró nyíllal mutatja, hogy merre találhatóak a potenciális veszélyforrások, illetve egy telítettség jelző arról is tájékoztat, hogy a mozgásunk mennyire kelti fel az ellenfelek gyanúját – ha az ikon megtelik, akkor értelemszerűen kiszúrnak minket, és kezdődik a csetepaté.

Az őrök persze nem madárijesztők, mozognak és járőröznek, így néha jócskán megnehezítik a továbbhaladást vagy a becserkészést, ám minden ilyen esetben lehetőségünk van egy figyelemelterelő kő elhajítására, ami az általunk választott irányba küldi a strázsákat. Ekkor lehetővé válik a zavartalan továbbhaladás, vagy az áldozat mögé lopakodás, hogy hangtalanul végezzünk vele – na, de ne szaladjunk ennyire előre.

HARCOSSÁ VÁLUNK

Ott tartottunk, hogy lopakodunk kifelé a kalózok táborából, és már épp sikerrel járnánk, mikor Vaas nemes egyszerűséggel hátba lövi testvérünket, ránk pedig az űzött vad szerepét osztja. Magyarán hagyja, hogy berohanjuk az erdőbe, hiszen biztosra veszi, hogy a csatlósai percek alatt levadásznak minket. Az őrült kalóz viszont elszámolja magát, és egy véletlennek köszönhetően eltűnünk az üldözőink szeme elől – az persze más kérdés, hogy mindez úgy sikerül, hogy eszméletünket vesztve belezuhanunk egy folyóba.

Innen a helyi lakosok egyike halász ki minket, hogy aztán a közeli faluban leheljen belénk életet. Ezt nem puszta önzetlenségből teszi, hanem azért, mert pont bennünk, az ájultan ázó idegenben látta meg azt a harcost, aki felszabadítja majd a szigetet – a fejlesztők tényleg nem hazudtak, mikor azt mondták, hogy csupa őrült népesíti be a játék világát.

Jason persze ellenkezik, de a pápaszemes jótevőnket ez nem hatja meg, helyette a kezünkbe nyom egy köteg pénzt, aztán bezavar minket a helyi boltba, ahol azon nyomban vehetünk is magunknak egy 9 mm-es stukkert. Lövöldözni még nem kell (leszámítva pár ártatlan befőttes üveget), helyette a mentorunk felmutat a közeli magaslatra, hogy hozzuk üzembe az ott álló rádiótornyot. A feladat egyszerű (kis lépés Jasonnek, de nagy lépés a játékmenetnek), és a teljesítést követően kivirágzik a térképünk egy jelentős része, többek között megmutatva a közeli létesítményeket, a vad- és növénylelő helyeket, illetve az ellenség előretolt állásait. Ha ezen metódus olvastán azonnal az Assassin's Creed-széria ugrik be az olvasónak, az nem a véletlen műve, már csak azért sem, mert a fejlesztés egy részéért az a Ubisoft Montreal felelős, akik az AC sorozatba is bedolgoznak, és ami ott bevált, az miért ne működhetne a Far Cry 3-ban is? Felkeresendő

A kalózok nem bízzák a véletlenre az embervadászatot, ha kell, akkor még egy helikoptert is az ember nyakára küldenek a siker érdekében

rádiótoronyból amúgy összesen 18 található a játékban, mindegyik elég jelentős területeket fed le, így gyorsan kikövetkeztethető, hogy a játéktér minden, csak nem kicsi – szigetből is több van, szóval bőven lesz mit felfedezni.

A toronyból leszáguldva (a gyorsaság kedvéért egy kifeszített drótkötél segítségével) még mindig nem kell a kalózok ellen vonulnunk, helyette megtudjuk, hogy addig nem válhatunk igazi harcossá, amíg meg nem tanulunk vadászni. Éppen ezért be is kell vetnünk magunkat a susnyásba, hogy ott összeszedjünk némi növényállományt, illetve még két vaddisznót is le kell terítenünk. Ez nemcsak azért fontos, hogy az elejétől a végéig bejárhassuk a harcosok útját, de azért is, mert a Far Cry 3-ban helyet kapott egy crafting rendszer is, így a begyűjtött növényekből és állati maradványokból (igen, a dögöket meg kell nyúzni) különböző gyógyszereket és felszerelési tárgyakat gyárthatunk magunknak. Habár a flóra kaszabolása nem túl izgalmas feladat, azért megéri gyűjtögetni a különböző színű virágokat és leveleket, hiszen a játékban összesen 39 recept várja, hogy elkészítsük őket – persze ezeket előbb meg is kell majd találni. Az állati bőrökből pedig mindenféle bónusz felszerelés fabrikálható, hogy minél több lőszert, gránátot és egyéb okosságot tarthassunk magunknál, illetve idővel lehetőség nyílik majd nyílvesszők és egyéb muníciók gyártására is. Maga a vadászat viszont csak elsőre sétagalopp, a tigrisek és párducok már nem fognak elszaladni előlünk, sőt, ha a bozótosban matatva morgást hallunk, akkor érdemes lesz azonnal tárazni, ugyanis a nagyobb fenevadakat nem véletlenül nevezik ragadozónak...

MULTIPLAYER A COD MINTÁJÁRA

Amennyiben nem egy zöld növényzetben dúskáló, kék egű trópusi szigeten játszódna, az ember nem mondaná meg róla, hogy ez nem a CoD sorozat idei epizódja. Miről van szó? A Far Cry 3 multiplayer módjáról, amely nem szimplán ihlető forrásként tekint az Activision játékára, hanem valóságos mintaként, amit szinte betűről betűre le kell másolni. Itt is vannak skillek/perkek, minden fragért, zászlófoglalásért tapasztalati pont jár, lesz szintlépés és a sikeresebb killhullámok után behívható különleges támadások egész sora is. Ráadásul még a hangok is stimmelnek, hiszen minden megszerzett pont, leölt ellenfél, teljesített feladat után ugyanolyan effektek, ugyanolyan rádió-kommunikációk szólalnak meg, mint a Call of Dutyban. Nem éppen jó módja ez a játékfejlesztésnek, de kétségkívül működik – ennél sokkal jobb kérdés, hogy mennyire lesz ez népszerű hosszú távon, hiszen a kezdeti lelkesedés bizony gyorsan le tud lohadni, főleg, ha egy játék olyan riválisokat (COD: BOII, MoH: Warfighter stb.) kap, mint amilyenek idén ősszel érkeznek a piacra.

MI MINDEN VÁR RÁD?

A Far Cry 3 nem egy szimpla FPS, hanem egy olyan komplex program, amely egy olyan hatalmas, szabadon bejárható szigetvilágban játszódik, ahol a rengeteg feladat és küldetés mellett számos szabadon választható tevékenység is várja a játékosokat. Felsorolásunkban összeszedtük, hogy pontosan mire számíthattok, ha november végén beruháztok a Far Cry 3-ba.

- **38** KÜLDETÉS
- **14** KÜLÖNÁLLÓ SZTORI KÜLDETÉS
- **18** HELYREÁLLÍTANDÓ RÁDIÓTORONY
- **34** ELFOGLALANDÓ HELYŐRSÉG
- **54** SKILL 3 KÜLÖNBÖZŐ KÉPESSÉG FÁN
- **39** BEGYŰJTHETŐ RECEPT
- **120** FELKUTATANDÓ RELIKVIA
- **20** ELVESZETT LEVÉL
- **20** MEMÓRIAKÁRTYA A FÉNYKÉPEZŐGÉPBE
- **12** RAKYAT PRÓBATÉTEL
- **24** „WANTED DEAD" KÜLDETÉS
- **38** MEGSZEREZHETŐ FEGYVER
- **19** „SUPPLY DROP" KÜLDETÉS
- **21** „PATH OF THE HUNTER" VADÁSZKÜLDETÉS
- **15** VEZETHETŐ JÁRMŰ

Idővel aztán azt is megtanuljuk, hogyan lehet hatékonyan felvenni a harcot a ránk küldött propelleres vasmadarak ellen

DURR BELE!

Az állat- és növényvilágot ritkító kiruccanásunk viszont nemcsak arra jó, hogy beavasson minket a tárgykombinálás alapjaiba, de ennek köszönhetően megtörténik az első szintlépés is, mi pedig rácsodálkozhatunk a meglehetősen mély fejlődési rendszerre. Ahogy a legtöbb hasonló játékban, itt is XP jár minden egyes leölt ellenfél és teljesített feladat után, és ha összegyűjtöttük a kellő mennyiséget, akkor jön a szintlépés, és az ekkor szerzett képességpontok elköltése. A Far Cry 3-ban összesen 54 (!!!) skill várja, hogy megnyissuk őket, méghozzá 3 fejlődési fára leosztva. A kócsag (heron) alá tartozó képességekkel a távolsági támadásainkat és mozgásunkat turbózhatjuk, a cápa (shark) típusú skillekkel a közelharc és a gyógyulás fejleszthető, míg a pókkal (spider) jelzett fa alá a lopakodás és a túlélés tartozik. Csakis rajtunk múlik, hogy melyik irányba fejlesztjük magunkat, és minden egyes választás után egyre jellegzetesebbé válik az egyes típusokat jelző tetoválás a karunkon – a sziget normálisabb lakói szerint ugyanis a harcos „minőségét" az egyre durvább „varratok" jelzik.

Ha „elköltöttük" a frissen szerzett fejlődési pontunkat, akkor érkezik az első komolyabb kihívás, hiszen – végre – el kell foglalnunk a kalózok egyik előretolt állását. A célterület eléréséhez azonnal bepattanhatunk a játék tizenöt vezethető járművének egyikébe (egy rozoga személykocsiba), hogy aztán a bázist elérve eldöntsük, hogy milyen módon kívánunk szétcsapni a rosszfiúk között. Választhatjuk a frontális támadást (amiben segítenek a helyiek is), ami brutális és gyors megoldás, vagy a lopakodást kihasználva egyenként is leszedhetjük a gazfickókat (hátulról, hangtalanul – emlékeztek?), ami ugyan időigényes folyamat, ellenben sokkal több XP jár érte. A helyőrség kipucolását követően ott többé nem találkozunk ellenségekkel (tehát a

A JÁTÉK NEMCSAK A SAJÁT BŐRÜNK MEGMENTÉSÉRŐL SZÓL, HANEM A SZIGETVILÁG FELSZABADÍTÁSÁRÓL IS

Far Cry 2 újratermelődő katonáit végleg elfelejthetjük), sőt, mi több, innentől a hely újraéledési pontként funkcionál, ráadásul az elfoglalt bázisok segítségével lesz lehetőségünk a gyorsutazásokra is – ha tehát nem szeretnénk gyalogolni vagy vezetni, akkor csak ki kell jelölnünk a térképünkön egy ilyen pontot, és máris ott terem a karakterünk.

SZABAD VAGY!

Az eddig vázolt események nagyjából egy óra játékidőt tesznek ki, és az első helyőrség kipucolását követően érkezik el az a pont, mikor a program elengedi a kezünket. Innentől nagyjából rajtunk múlik, hogy miképp folytatjuk a kalandjainkat. Követhetjük a fő sztorit, melynek során fel kell kutatnunk, és ki kell szabadítanunk a barátnőnket, az életben maradt testvérünket és a barátainkat. Bebarangolhatjuk a szigetet, motorcsónakozhatunk, hasíthatjuk a habokat jet-skivel; felkutathatjuk és beüzemelhetjük a rádiótornyokat, elfoglalhatjuk a többi őrposztot, szimplán csak tizedelhetjük a kalózokat; vadászhatunk,

Bátraké a szerencse. Ám néha még a bátrakat is elhagyja a szerencse...

KAMERA ÁLTAL...

Már a játék elején, a kalózok táborából való menekülés során magunkhoz veszünk egy kamerát, ami nem szimpla turista kellék, hanem olyan eszköz, amely a játék során hatalmas segítség lesz Jason számára. Az egyetlen gombnyomással előhozható fényképezőgép minden funkciójára nem derült fény a próbajáték során, de azt elég gyorsan felfedeztük, hogy a kamera igen nagy segítséget nyújt a lopakodós küldetések során. A használat itt is roppant egyszerű: mielőtt becserkésznénk az ellenséges bázist, kellő távolságból, a zoom funkció segítségével érdemes szemügyre venni minden egyes rosszarcút, ugyanis ha ezt megtesszük, akkor innentől fogva a térképünk jelezni fogja a „bemért" ellenfelek mozgását, és egy apró nyíl azt is mutatja, hogy éppen melyik irányba figyelnek. Az észrevétlen bejutáshoz és a csendes pusztításhoz ezek az információk elengedhetetlenek. A géppel egyébként szimplán csak fotózni is lehet, és abban is biztosak vagyunk, hogy a játékban való folyamatos előrehaladással egyre több hasznos funkciójára derül majd fény...

Brékó! Brékó! Hall engem valaki?

Az általunk bejárható szigetvilágban összesen 18 rádiótorony található, és a térképünkön csak akkor fog megjelenni minden helyszín, küldetés és begyűjthető extra, ha felkutatjuk és megmásszuk ezeket a tornyokat, majd aktiváljuk a magasban található kapcsolótáblákat.

részt vehetünk járműves versenyekben, játszhatunk pókert, nyitogathatjuk a sziget loottal teli ládáit vagy akár craftolhatunk is – kinek éppen mihez lesz kedve.

A sztori során jó pár (jó vagy rossz értelemben vett) őrülttel találkozhatunk majd, és ahhoz, hogy végleg elmenekülhessünk a szigetvilágról, nemcsak Vaas-szal és bandájával kell leszámolnunk (a felettük álló emberekről nem is beszélve), de a sziget lakosait képviselő Rakyat törzsnek, és a többi furcsa figurának is segítenünk kell. Feladatból tehát nem lesz hiány, és az első három óra tapasztalatai alapján nagyon úgy tűnik, hogy a Far Cry 3 nemcsak hatalmas bejárható területtel, de kellően változatos tartalommal is rendelkezik, és ha valaki igazán belemerül majd a játékba, biztos, hogy 15-20, vagy akár ennél is több órát beleölhet majd a program egyjátékos kampányába – amit egy profi multiplayer és egy teljesen különálló sztorit elmesélő kooperatív mód fog kiegészíteni. A Far Cry széria harmadik darabja tehát már a single player alapján is igen szórakoztatónak tűnik, annak ellenére is, hogy találkoztunk olyan elemekkel a próbajáték során, amelyek láttán kicsit ráncoltuk a homlokunkat.

NINCS MÉG KÉSZ

A londoni sajtóesemény során a Far Cry 3 konzolos (X360) verzióját nyüstölhettük, és az első dolog, amit észrevettünk, hogy a grafika minden volt, csak igazán szép nem. Élsimítást szinte egyáltalán nem láttunk még ebben a verzióban, mindenhol durva recékbe botlottunk, és helyenként a textúrák is elég kezdetlegesnek tűntek, ráadásul az elhalálozások és gyorsutazások során bekövetkező töltési idő is jóval tovább tartott, mint ami egy mai játéknál még „kényelmes". Persze a fejlesztők mentségére legyen mondva, hogy a szabadon bejárható területen már zökkenőmentesen haladhattunk bármerre, a szabadság érzését sehol nem csorbította a töltőképernyő feltűnése. Habár számottevő buggal egyáltalán nem találkoztunk, az egy kicsit szúrta a szemünket, hogy – a központi figurákat leszámítva – a szigeten alig találkoztunk eltérő karaktermodellű figurákkal. A kalózok között összesen három különböző fizimiskát számoltunk össze, a férfi szigetlakók pedig mind ugyanúgy néztek ki, így a harmadik óra végére már kicsit untuk mindig ugyanazt az egy ábrázatot nézni a különböző beszélgetések közben.

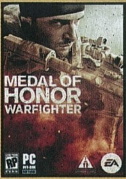
A végleges játék tekintetében ez persze semmit nem jelent, hiszen a kipróbált verzió már eleve egy több hetes változat volt, ráadásul a megjelenésig is van még (a cikk írásakor) legalább két hónap, szóval a grafikai anomáliák szinte biztos, hogy el fognak tűnni a boltokba kerülő játékból.

VÁR A SZIGET

Végeredményben elmondható, hogy érdemes volt több ezer kilométert utazni a Far Cry 3 miatt, hiszen a Londonban tapasztaltak alapján már nyugodtan írhatjuk, hogy a sorozat legújabb része mind a mennyiség, mind a minőség szempontjából kiváló tartalommal várja a túlélni és harcolni vágyó játékosokat. Aki tehát idén kihagyta a nyaralást, az készülhet, ez a sziget egy életre szóló élménnyel várja a virtuális turistákat...

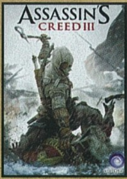
PC GURU ELŐF

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám) VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

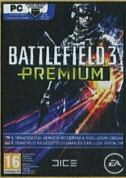


Medal of Honor: Warfighter
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

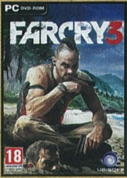
FIFA 13
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



Assassin's Creed III
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

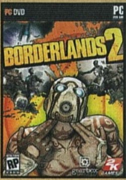


Battlefield 3 Prémium előfizetés
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

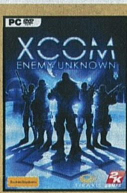


Far Cry 3
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

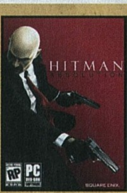
Need for Speed: Most Wanted
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



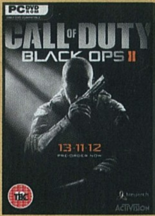
Borderlands 2
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



XCOM: Enemy Unknown
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



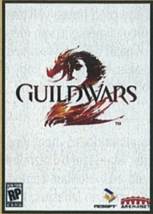
Hitman: Absolution
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



Call of Duty: Black Ops II
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft

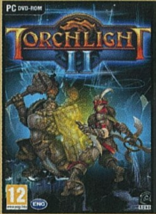
Battlefield 3 alapjáték + Premium előfizetés egyben

Battlefield 3: Premium Edition
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft



Guild Wars 2
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 24 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 23 990 Ft

A legolcsóbb ajánlat ami PC-s játékot is tartalmaz!



Torchlight II:
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 18 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 17 990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

IZETÉSI AKCIÓ

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+200 60 GB meghajtó

A Kingston SSD megnövelt életciklusa és sebessége maximális felhasználói élményt kínál. Az egység SATA 3.0 csatlakozón 535 MB/s olvasási sebességgel bír, és 460 MB/s-sel írható. A V+200 SSD-család a SandForce SF-2281 vezérlőjét tartalmazza, valamint támogatja a SATA Rev 3.0 (6Gb/mp) szabványnak megfelelő csatolókat, és visszafelé kompatibilis a korábbi SATA szabványokkal is.

Új előfizetéssel: **27 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **26 990 Ft**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

A nagyfelbontású, ergonomikus egér kifinomult érzékelési technológiája garantálja a kiemelkedő pontosságot és válaszkészséget. Ergonomikus alakja okán kényelmes hosszabb használat után is. Vezetékes kivitel, USB csatlakozó, és azonnali felbontásváltás 1000 és 1600 DPI között.

Új előfizetéssel: **10 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 990 Ft**

HAGYOMÁNYOS ÉVES ÉS FÉLÉVES ELŐFIZETÉSEK

Éves előfizetés (12 lapszám)

Új előfizetéssel: **16 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **15 990 Ft**

Féléves előfizetés (6 lapszám)

Új előfizetéssel: **9 570 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 070 Ft**

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

ISMÉT BULI A HATÁRVIDÉKEN

BORDERLANDS 2

[ÍRTA BATE]

2009-ben sokunkat elcsábított Pandora világa, hiszen egy olyan akció-szerepjátékot kaptunk a Borderlands képében, amihez egy hagyományos FPS (mész és lősz) keretrendszer biztosította az alapokat. Most pedig itt a folytatás, ami elviekben sokkal nagyobb durranás az elődjénél. Tesztünkben utánajárunk, hogy lángok is tartoznak-e a hónapok óta gomolygó füst mellé.

Az új fiúk (és lányok?) kedvéért gyorsan essünk túl az alapismereteken: a Borderlands egy jobbára szabadon bejárható világban (a Pandora nevű bolygón) játszódó FPS, ahol igen fontos szerep jut a választott karakterünk fejlesztésének és annak a rengeteg kiegészítőnek, ami a küldetések során az ölünkbe hullik. Ha röviden akarnánk összefoglalni, akkor azt mondanánk, hogy a Borderlandsszel játszani olyan, mintha a Diablót tolnád belső nézetből. Végeláthatatlan mennyiségben jönnek az ellenfelek, potyognak a tárgyak, ráadásul minden sarokban találsz egy ládát vagy egy hordót, amiben szintén lapul valamilyen okosság, a szintlépések alkalmával pedig kedved szerint tuningolhatod a karakteredet, akár több irányba is.

A 2009-es első rész legnagyobb hibája az volt, hogy a meglehetősen repetitív játékmenetet sablonos (habár kivitelezésében egyedi) környezet és gyakorlatilag nulla történet kísérte. A fejlesztők a második részre ezen elemek javítását, illetve a jól sikerült részegységek (fegyverek, karakterfejlesztés, grafika) továbbcsiszolását ígérték, a következő négy oldalon pedig kiderül, hogy mennyire sikerült betartani ezeket a vállalásokat.

PANDORA VISSZAVÁR

A helyszín ezúttal is az első részben megismert bolygó, és a játék nyitánya kísértetiesen emlékeztet a Borderlands kezdő képsoraira. Négy szerencsevadász (avagy Vault Hunter) érkezik Pandorára, hogy megtalálják azt a titokzatos kincset, amit már az első rész karakterei is hajkurásztak. A helyzet annyiban változik, hogy a minket szállító vonatot felrobbantja a Handsome Jack névre hallgató főgonosz, mi pedig rövid úton belekeveredünk a helyiek és a nekünk is odapörkölő rosszfiúk háborújába. A történet tehát most sem lett túlspilázva, ám a játékot fejlesztő Gearbox javára írható, hogy ezúttal legalább tényleg sikerült élettel megtölteniük Pandorát. Ez pedig nemcsak abban érhető tetten, hogy már kellően változatos terepeken (sivatag, jeges tájak, zöldellő hegyek és dombok, hatalmas városok és bázisok) és váltakozó napszakok mellett akciózhatunk, de a

Jön a 3. rész?

A Borderlands 2 befejezése – az első részhez hasonlóan – magában hordozza a folytatás lehetőségét, így nincsenek kétségeink afelől, hogy három éven belül trilógiává fog bővülni a sorozat. Ezt támasztják alá azok a pletykák is, amelyek szerint a Gearboxnál már most, pár héttel a megjelenést követően elkezdtek dolgozni a harmadik részen. Reméljük jobb lesz, mint a kettő...

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox

MŰFAJ
FPS, akció-RPG

MULTI
négy fős kooperatív mód

INFO

A Borderlands 2 2012. szeptember 21. óta kapható Európában. A Steames verzió 50 euróba kerül, míg a dobozos változat 10 990 forintért szerezhető be a szaküzletekben.

A játék egyik legpozitívabb vonása, hogy tele van nagyszerű utalásokkal az első részre. Nem csak az olyan ikonikus figurák tűnnek fel újra, mint Dr. Zed, de még az előző rész főhőseivel is találkozhatunk.

A GURUK MEGMONDJÁK

A Borderlands 2-t a szerkesztőség szinte összes tagja kipróbálta, és most röviden leírják nektek, hogy ők mit gondolnak a Gearbox munkájáról.

]{REDENC JÓ EZ, CSAK TÚLSÁGOSAN ISMERŐS

Az első rész számomra ínyencfalat volt, és remekül csillapítja FPS-éhségem a második is. Az ismerős ízek (őrült akciók és beteg poénok) mellett desszertként élvezem a visszautalásokat – bár ha eddig a Holdon éltem volna, és most leültetnek elé, simán benézem, hogy ez egy kiegészítő lemez, és nem teljes árú folytatás...

ELVOLTAM VELE, MIKOR NEM BOSSZANTOTT **CHRIS**

Nekem tetszett az első, és most tetszik a második Borderlands játék is. No nem azért, mert olyan sok újdonság található benne, hanem mert kiváló szórakoztatást nyújt, főleg kooperatívban módban élveztem. Viszont pár bosszantó hiányosság miatt néha nehezen tudtam rávenni magam, hogy elindítsam.

WILSON KISEBB CSALÓDÁS

Semmit se vártam jobban a Borderlands 2-nél, de ahogy az lenni szokott, a nagy elvárásoknak kisebb csalódás lett a vége. Kiváló játék ugyan, de sokkal monotonabb, kiszámíthatóbb, mint az első rész volt – kevés az újdonság, a látvány, a hangulat és a játékmenet pedig már nem hat annyira frissnek, mint annak idején.

küldetéseket adó NPC-k számát is sikerült jelentősen növelni, ráadásul teljesen egyedi, őrült karakterekkel találkozhatunk a kalandjaink során. Az utunkba kerülő helyiek mindegyike kidolgozott személyiséggel rendelkezik, a párbeszédek és az átélt szituációk kellően szórakoztatóak, amit csak tovább fokoz a mesteri szinkron – mindent összevetve, régen röhögtünk már annyit, mint a Borderlands 2 végigjátszása során.

Mindezt pedig csak tetézi, hogy az első rész ikonikus figurái (Claptrap, Dr. Zed, Marcus, Mad Moxxi, stb.) mellett visszatérnek az egykori főhősök is, akik nemcsak, hogy megszólalnak végre, de még interakcióba is kerülhetünk velük. A játék során amúgy rengeteg visszautalást találhatunk az első részre, ami mindenképpen plusz pont, a jól elhelyezett gegek néha még azt is képesek palástolni, hogy a központi történet ezúttal sem sikerült túl eredetire.

> **A Borderlands 2 egy hihetetlenül szórakoztató játék, de a nagy horderejű változások egyáltalán nem jellemzőek rá. És ez baj...**

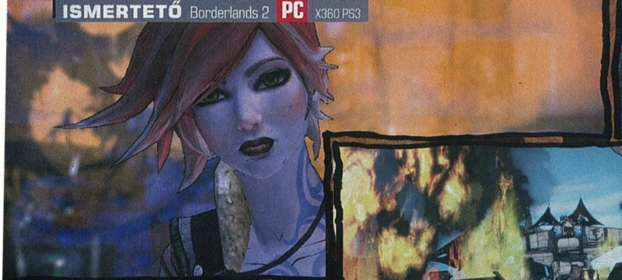
KARAKTERESEBB?

A játék elején karaktergenerálásra ezúttal sincs lehetőség, most is négy előre meghatározott kaszt várja a felhasználókat. Habár a Commando (telepíthető lövegtornyokkal) és a Siren (az ellenségeket megakasztó telepatikus képességekkel) ismerős lehet az első részből, némi változást azért tapasztalhatunk náluk, viszont a Gunzerker (egyszerre két fegyver használata) és az Assassin (az ellenfelek gyenge pontjainak kiismerése + egy erős közelharci fegyver) már teljesen új belépők. A négy típus elsőre ugyan nem tűnik soknak, de egy kis időráfordítással mindenki megtalálhatja a játékstílusához (támogató, távolsági, tank) leginkább passzoló karaktert – ráadásnak pedig ott a külön megvásárolható Mechromancer DLC, ami egy ötödik figurával bővíti ki a csapatot.

A fejlődés pedig mit sem változott az első részhez képest: kapjuk az XP-t a zúzásért, majd adott idő után minden egyes szintlépéskor elkölthetünk egy pontot a meglehetősen sok lehetőséget rejtő, háromágú képességfán. Ez papíron mondjuk elég jól mutat, a „valóságban" viszont már nem annyira látványos a dolog, hiszen a megvásárolható fejlesztések jelentős része passzív képesség, amitől ugyan a hősünk hatékonyabb lesz (nagyobb sebzés, pár másodpercig élő extrák, kis trükkök), de az egyes

karakterek a játékmenet szempontjából szinte semmit nem változnak a ránk váró küldetések legyűrése során. Az ellenfeleket pont ugyanúgy fogjuk irtani az ötvenedik óra végén is, mint ahogy a különleges képességek első használatakor – ez pedig megint oda vezet, hogy a kevésbé lelkes játékosok igen hamar önismétlőnek fogják találni a játékot.

Ami újdonság, az a Badass rendszer, ami lényegében a játékban található kismillió kihívást (ölj meg öt ellenfelet, ölj meg öt ellenfelet egy bizonyos fegyverrel, ölj meg öt ellenfelet kocsival, stb.) fogja össze. Habár a megfelelő menüpont alatt bármikor utánanézhetünk, hogy milyen challenge-ek várnak ránk, a legtöbbet úgy fogjuk végrehajtani, hogy nem is tudtuk, hogy a háttérben volt egy ilyen feladat. Viszont a program ennek ellenére is honorálja a teljesítményünket,



és minden egyes teljesített kihívást egy Badass ponttal jutalmaz, amivel aztán tovább turbózhatjuk a különböző mutatóinkat (sebzés, újratöltési sebesség, pontosság stb.). Elsőre ugyan nem tűnik soknak 1 %-ot rápakolni a sebzésre, de ha mondjuk, tízszer megtesszük ezt, annak már meglesz az áldásos hatása. Ráadásul a fejlesztők annyi challenge-et tuszkoltak a játékba, hogy ezeknek köszönhetően a fejlődés szinte végtelennek tekinthető, mindig lesznek előttünk olyan kihívások, amiért bezsebelhetünk egy-egy újabb Badass pontot.

Az, hogy felgyulladnak mellettünk a dolgok, Pandorán egy teljesen hétköznapi állapot...

LOOT HÁTÁN LOOT

A Borderlands legjobb tulajdonsága még mindig az, hogy a játékos (leszámítva a második rész meglehetősen nyögvenyelős első óráját) gyakorlatilag térdig gázol az ellenfelekből kipotyogó, illetve a lépten-nyomon felbukkanó ládák cuccaiban. Igaz ugyan, hogy a cel-shaded technológiával készült grafika csodás képet varázsol a monitorainkra, ám a program leglátványosabb részét így is a fegyverek jelentik: az még csak hagyján, hogy sosem találkozunk két ugyanolyan darabbal, de az a legelképesztőbb, hogy mindegyik végletekig kidolgozott, és egytől-egyig elképesztően jól néznek ki, bónuszként pedig fellelhetünk teljesen elmebeteg (például beszélő) darabokat is. De nemcsak fegyverből van kismillió (szó szerint!), hanem személyes pajzsgenerátorból és gránátból is, arról nem is beszélve, hogy ezúttal már kasztspecifikus bónuszokat biztosító kiegészítők, elírium kristályok és a karakterünk testre szabását elősegítő extrák is kihullanak a likvidált ellenfelekből. Az utóbbiak segítségével egy külön portálnál variálhatjuk a fizimiskánkat, a talpunktól egészen a fejünk búbjáig (amit csak a velünk játszó pajtásaink fognak látni), az elíriumot pedig egy speciális boltban válthatjuk be olyan bónuszokra, mint a nagyobb széf (mert már ilyenünk is van), vagy akár a fegyvertípusonkénti nagyobb tárkapacitás.

> „Szuper, hogy fergetegesen sok fegyver van a játékban, de ez nem sokat ér, ha a 98 százalékukat ott hagyod, ahová pottyantak"

A loot-rendszerrel csak egy baj van, mégpedig az, hogy nem lett túl jól optimalizálva. Hiába ömlik ugyanis egy tonnányi cucc a nyakunkba, ha ezeknek a 98%-át ott is hagyjuk a porban. A rendszer most is megkülönböztet sima, zöld, kék és lila eszközöket (plusz az egyes gyártók is adnak extrákat), és igazából még az sem mondható, hogy a program nagyon spórolna a különleges mordályokkal, de a randomgenerátor nagyon ritkán dob elénk olyan eszközöket, amelyekre valóban érdemes lenne lecserélni az éppen nálunk lévő, már bevált darabokat. A tesztelés során a legtöbb jól teljesítő fegyver órákig a kezünkben maradt, és a nagyjából harmincórányi játék során mindössze fél tucatszor fordult elő, hogy a játék olyan eszközöket dobott, amelyek nem feleltek meg az éppen aktuális szintünknek. Ez nagyon kevés, és ez alapján nem is értjük, hogy mi értelme van a külön széfnek, hiszen alig akadt olyan szituáció, mikor szükségünk lett volna egy olyan helyre, ahol

Aranyos ez a kislány, csak az átlagnál jobban szeret a tűzzel játszani

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az **AQUA OPTIMA** Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: **www.aqua.hu**

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	76 FPS	70 FPS	39 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, minden grafikai beállítás low, az extrák és a PhysiX kikapcsolva. A játék nem szép, de legalább kiválóan játszható.	1600x1200-as felbontás, minden grafikai beállítás medium, az extrák és a PhysiX kikapcsolva. A játék jobban fest és alig vesztett a sebességéből.	1600x1200-as felbontás, minden grafikai beállítás high, az extrák és a PhysiX bekapcsolva. A látvány pöpec, és még ez a régebbi gép is bírja a terhelést.
AQUA electromax GAMER MAX	92 FPS	92 FPS	63 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	Full HD felbontás, minden grafikai beállítás low, az extrák és a PhysiX kikapcsolva. A játék hasít, látszik, hogy ennél jóval többet is bír ez a konfiguráció.	Full HD felbontás, minden grafikai beállítás medium, az extrák és a PhysiX kikapcsolva. A játék semmit nem veszített a sebességéből, van még erő a hardverben.	Full HD felbontás, minden grafikai beállítás high, az extrák és a PhysiX bekapcsolva. A játék sebessége még mindig több mint jó.

Moxxi a Borderlands 2-ben is visszatér, és a legnagyobb örömünkre a mellbősége sem változott

EASTER EGGEK A JÁTÉKBAN

Akárcsak a Torchlight II-t fejlesztő Runic Games, a Gearbox is szereti telepakolni a játékait mindenféle vicces utalásokkal, és nem csak a játékok világából, de minden másból is. Összeállításunkban a négy kedvencünket gyűjtöttük össze (a több tucatból). Ti megtaláltátok már őket...?

Filmes utalásból számos található a Borderlands 2-ben, ezek közül az egyike a Veritas Aequitas nevű fegyver, amit a „Wakey, Wakey" küldetés után kaphatunk meg Ellie-től. A fegyver neve utalás a Testvérbosszú (The Boondock Saints) című mozira, amiben az igazságot osztó testvérpárnak a Veritas és az Aequitas szavak vannak az öklükre tetoválva.

A Gearbox csapatában biztos, hogy akad egy-két Dark Souls rajongó, hiszen a játék során rábukkanhatunk a középkori páncélban virító, Borderlands logós pajzzsal mászkáló Solitaire nevű karakterre, aki lényegében nem más, mint Solaire, a Fény lovagja (Knight of the Sun) a fent nevezett játékból.

A Gearboxnál nem csak filmrajongók, de sorozatrajongók is akadnak, hiszen a karaktercicomázás közben találhatunk egy Breaking Bald nevű skint, ami egyértelmű utalás a Breaking Bad című sorozatra. És nem csak a nevében, hiszen ha magunkra öltjük ezt a skint, akkor pont úgy fogunk kinézni, mint a sorozat főszereplője, Walther White.

A Minecraft természetesen nem maradhatott ki a Borderlands 2-ből sem, ráadásul egynél jóval több utalást találhatunk erre a legendás játékra. Lehet Minecraft skinünk (lásd a képen), találkozhatunk Creeperekkel is a játékban, sőt, szerezhetünk egy olyan fegyvert, ami Minecraft nyilakat lődöz magából. Őrület!

tárolhatjuk a cuccainkat. A felesleges dolgokat pedig a pénzszerzés szempontjából sem érdemes tartogatni, ugyanis a világszerte fellelhető automatákban sem találni „csodaszerszámokat", így Pandorán a dollároknak ezúttal sem jut túl sok szerep.

TÁRSAS KÖRUTAZÁS PANDORÁN

A loot-rendszert érintő sirámok nem változnak a kooperatív csaták során sem, holott a négyszemélyes játékot úgy harangozták be a készítők, hogy ott jóval nagyobb a kihívás (ez igaz is), és a felszedhető tárgyak értéke is exponenciálisan növekszik – nos, ez utóbbit mi nem tapasztaltuk, azt viszont igen, hogy mennyire idegesítő, mikor mindenki ugyanazokon a cuccokon osztozik. Már az sem túl kellemes, mikor a legjobb haverod halássza el azt a fegyvert, amire legalább egy órája vársz, de ennél sokkal bosszantóbb, mikor egyszerre hárman fogytok ki a lőszerből, és rádöbbentek, hogy a gép a kooperatívban is ugyanannyi muníciót dobál, mint mikor egymagatok játszotok. Nem is igazán értjük, hogy a készítők miért nem oldották meg, hogy minden játékosnak saját felszedhető tárgyak jelenjenek meg a többszereplős küzdelmek során (á la Diablo III).

Ennek ellenére Pandora páros vagy csapatos bebarangolása most is eszméletlenül szórakoztató, ha van rá lehetőségetek, akkor mindenképpen többedmagatokkal vágjatok bele a játékba, mert ebben az esetben sokkal kevésbé érezhető az a monotonitás, ami már az első résznek is a sajátja volt. A társas mókának egyébként megvan az az előnye is, hogy itt jó eséllyel nem kaptok idegbajt, mikor egy olyan főellenfélbe botlotok, akit egyedül csak vért izzadva lehet lenyomni. Nem tévedés, a Borderlands 2-n erősen érződik, hogy több játékosra lett optimalizálva, s ha egyedül játszunk, akkor az aprónépek legyakása ugyan nem okoz gondot, de a ház méretű főellenfelek néha olyan kihívás elé állítják a magában kalandozó játékost, hogy az akár még a további próbálkozástól is elveheti a kedvet.

A MARKETING DIADALA

Ha hozzánk hasonlóan ti is nyomon követtétek a Borderlands 2 fejlesztését, és megnéztetek minden egyes videót, ami az elmúlt hónapokban megjelent a játékról, akkor talán megértitek, hogy miért övezték komoly elvárások a játék megjelenését. A végeredményt látva/játszva azonban azt kell mondanunk, hogy a marketingesek ezúttal (is) jobb munkát végeztek, mint maguk a fejlesztők. Ne értsétek félre, a Borderlands 2 nem rossz játék, sőt, minden fillért megér, amit kérnek érte, de sokkal inkább tűnik egy tökéletesre csiszolt Borderlandsnek, mint egy jelentős változásokat hozó, komolyabban előrelépő második résznek.

Tény, hogy a grafika szebb, azt sem lehet vitatni, hogy vannak érdekes és ötletes újítások, valóban egy kidolgozottabb és élettel telibb világot kapunk, még több fegyver, még nagyobb szabadság, sokkal több mellékküldetés, vannak új járművek és ellenfelek, azonban maga a játékélmény szinte fikarcnyit sem változott az első részhez képest.

Ráadásul a program legnagyobb rákfenéje, a monotonitás (megyek egyik helyről a másikra, és lelövök mindenkit) annak ellenére is jelen van, hogy ezúttal egy sokkal színesebb és szagosabb környezetben szórhatjuk az ólmot a számolatlanul érkező ellenfelekre. Ugyanígy megmaradt a suta mesterséges intelligencia is, a rosszfiúk vagy ész nélkül rohannak nekünk, vagy néha oldalra bukfenceznek a lövéseink elől, tüzelnek és gránátot (vagy egyéb harci eszközöket) dobálnak – a repertoárjuk nagyjából ki is merül ennyiben, így két óra után a főellenfelek kivételével már senkit nem érhetnek komolyabb meglepetések.

EGYNEK JÓ LESZ

A Borderlands 2 hozza azt a színvonalat, amit az első rész is kínált, ám a 2009-ben felállított lécet idén nem sikerült megugrani. Éppen ezért, ha három éve hozzánk hasonlóan rengeteg napot és hetet töltöttél Pandora felfedezésével, akkor érdemes ismét visszalátogatnod erre a fura bolygóra, azonban, ha az akkori játékmenet nem kötötte le a figyelmed, akkor azt javasoljuk, hogy válassz másik úticélt, mert ez a planéta ugyan külsőre elég szépen kivirágzott, de a lényegi dolgok tekintetében végül szinte semmi nem változott.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

2.4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 256 MB NVIDIA GeForce 8500 vagy ATI Radeon HD 2600 VGA, 13 GB HDD

A Borderlands 2 egy remek játék, ami elképesztően hosszú időre le tudja kötni a játékmenetére fogékony gamereket, de az első részhez képest alig változott.

GRAFIKA	90%
HANG	95%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

Gyönyörű grafika, érdekes és humoros karakterek, remek utalások, eszméletlenül változatos fegyverek.

KONTRA

A játékmenet még mindig monoton tud lenni, és nagyon kevés a valóban számottevő változás az első részhez képest.

85%

VERSENYBEN VAGY?

F1 2012

[ÍRTA KRYSS] **Mondhatni, hogy már-már menetrendszerűen érkezik minden szeptemberben a Codemasters hivatalos F1 játéka. Idén sem számíthattunk forradalmi újításokra, inkább kisebb csiszolásokra, amelyek még jobbá és élvezetesebbé tették az egyébként nagyszerű alapokra épített F1 2012-t.**

A Sony sok-sok éves bénázását követően 2010-ben a Codemasters végre nekiláthatott a legnevesebb autósport szériához méltó játékot készíteni. A jogok egy évvel korábban, még 2009-ben kerültek a kiadóhoz, de időhiány miatt akkor még csak egy erősen közepesre sikeredett Wii-s és PSP-s epizóddal tudtak előrukkolni. Az F1-es játékok tényleges, új generációja 2010-ben jött el az F1 2010-zel, amellyel a birminghami stúdió sok motorsport rajongót képes volt meggyőzni rátermettségéről, de abban mindenki egyetértett, hogy el kell telnie néhány évnek ahhoz, hogy tökéletesítsék a játékmechanikát.

A tavalyi epizód már egy fokkal jobb volt, hiszen megjelent a biztonsági autó, bevezették a KERS és a DRS használatát, illetve a fejlesztők néhány kisebb újdonsággal tették még jobbá az alapokat, amelyre idén már komolyabban lehetett építeni. Semmi titok nincs abban, hogy ezúttal is csak apró lépésekben haladnak előre, és tény, hogy jó irányba tartanak, de mindezt kissé lassú tempóban teszik. Természetesen az is abszolút érthető, hogy a jövő évi epizód nem szólhat csupán az átigazolások frissítéséről, viszont a nagyobb léptékű fejlesztések a törést és a látványt illetően már mindenképpen fontosak lennének. Most viszont térjünk vissza a jelenbe és ismerjük meg az F1 2012-t.

EL KELL INDULNI

Minden a Yas Maria Circuit versenypályájáról indul, ahová meghívnak bennünket a fiatal tehetségek tesztjére. Itt lényegében megtanítanak az autó kezelésére, helyes kanyarodásra, illetve megismerkedtetnek minket a KERS és DRS működésével, amely a későbbi eredményes versenyzés egyik leginkább elengedhetetlen eszköze lesz. Az oktató módként szolgáló kihívásokban szekciónként kell bizonyítanunk rátermettségünket, és a felkészülést gyakran szakítják meg hosszabb-rövidebb videobejátszások is. Az alsó hangon fél órás bevezető nagyszerű arra, hogy megismerjük a kocsi működését, kicsit felfrissítsük az autósportos emlékeinket, és kedvet kapjunk a további kihívásokhoz, no meg az igencsak hosszúnak ígérkező szezonhoz.

Az F1 2012 egyik előnye, hogy a kezdők számára nagyszerűen építi fel az elsőre kicsit komplexnek tűnő Forma-1-es világot, és rögtön a kezdeteknél veszi fel a fonalat. Először ugye a teszteken kell bizonyítanunk, ahol az egyes csapatok felfigyelnek ránk, majd később tesztpilótaként elkerülünk egy másik istállóhoz. Itt már versenykörülmények között szükséges hozni a csapat által meghatározott eredményeket, de egyéni kihívást is megszabhatunk, így egy általunk választott riválissal szemben is fel kell venni a kesztyűt. Ha mindent jól csinálunk, akkor egy kisebb csapat állandó szerződést kínál, és máris nekivághatunk az igazi kihívást jelentő világbajnoki szezonnak.

VÁLTOZÁSOK

Az előző részekben megismert menü a múlté, hiszen a paddockban történő barangolás szerepét egy egyszerű kezelőfelület veszi át, amely letisztult, kellően gyors, és természetesen kiválóan használható. Igaz, a valódi F1-es világ bemutatása ennek köszönhetően egy fokkal hátrébb szorul, viszont hosszú távon mindenképpen jobban járunk a mostani megoldással.

A változásokat tekintve szükséges megemlíteni, hogy a hétvégenkénti három szabadedzés lehetősége szintén a kukában landolt, helyette egy darab egy órás gyakorlást biztosítanak számunkra. Ez talán csak a leginkább elvakult rajongók számára lesz fontos, akikből világszinten alig néhány darab létezik. Egy fokkal nagyobb gond, hogy a karrier módban nem lesz lehetőségünk a meglévő szupersztárok bőrébe bújni, csupán azok autójába ülhetünk bele. Az új

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

Az F1 2012 2012 szeptember 20. óta kapható Európában, a Steamen 40 eurót kell fizetni érte, míg a dobozos változatért 8 990 forintot kell kicsengetni a boltokban. Figyelem, a dobozos verzióhoz is elengedhetetlen a Steam regisztráció!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

DRS-HASZNÁLAT

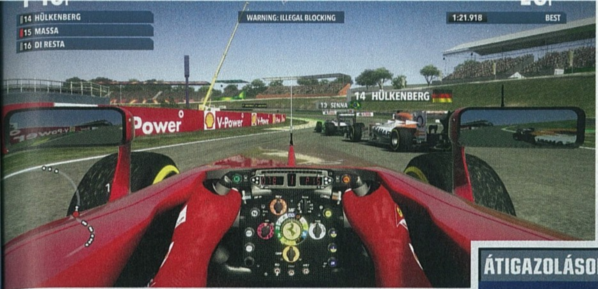
Ahhoz, hogy hatékonyan menjen az előzés, nem szabad megfeledkezni az ezt elősegítő DRS (Drag Reduction System, vagyis Légellenállás-csökkentő Rendszer) használatáról. A verseny ideje alatt száraz körülmények között a kijelölt zónákban szükséges aktiválni, ahol a hátsó szárny kinyitásával csökkentheted a légellenállást, ami által az autó extra sebességre tud szert tenni.

KERS-HASZNÁLAT

Akárcsak a DRS, a KERS (Kinetic Energy Recovery Systems, vagyis Kinetikai Energia Visszanyerő Rendszer) is nagy segítséget tud nyújtani az előzésnél, de még nagyobbat a hatékony védekezésnél. Az autód fekezésekor keletkező energiát egy elektromos rendszer gyűjti össze, amit 85 lóerő plusz teljesítmény formájában használhatsz fel egy kör alatt 6,6 másodpercig. Ez nagyon hatékony tud lenni.

LAPOSAN GYORSÍTANI

Aki már próbálkozott valamilyen komolyabb autós játékkal, az tudja, hogy a sikeres kigyorsítás legalább annyira fontos, mint egy jól belőtt féktáv. Erősebb nehézségi fokozaton könnyen megpördülhetünk a nagyobb gázadásnál, ezért igyekezzünk minél laposabban kijönni a kanyarokból. Erősen ajánlott, hogy esős versenyeken történő részvétel előtt gyakoroljunk sokat, mivel itt még több múlik ezen.



ÁTIGAZOLÁSOK 2013-BAN

Jelen cikkünk írásának pillanatában az összes motorsporttal foglalkozó weboldal a 2013-as átigazolásoktól hangos. Érthető módon szenzációként söpört végig a neten, hogy a jövő évtől a 2008-as világbajnok, Lewis Hamilton elhagyja a McLarent és Michael Schumacher helyén, a Mercedesben folytatja tovább a versenyzést. A wokingi istállónál felszabadult ülést az idei évben a rátermettségét többször is bizonyító 22 éves tehetség, Sergio Pérez tölti be, aki Jenson Button csapattársaként vág neki a következő szezonnak. A nyolcszoros világbajnok Schumacher jövője az F1-ben egyelőre homályos, lehetséges, hogy Pérez helyén, a Sauberben folytatja tovább, de természetesen az is előfordulhat, hogy immárom végleg visszavonul. Érdekességképp megemlítenénk, hogy Nico Rosberg és Lewis Hamilton már gyerekkoruk óta jó barátok, sok-sok éven keresztül versenyeztek egymással, 2000-ben csapattársak is voltak a Formula-A gokartbajnokságban. Hamilton átigazolásának hátterében nagy valószínűséggel pénzügyi okok állnak.

játékmódok között külön ki kell emelni a Champions Mode-ot, ahol a mezőny 6 világbajnokával – Kimi Räikkönen, Lewis Hamilton, Jenson Button, Sebastian Vettel, Fernando Alonso, Michael Schumacher – kell meghatározott feltételek mellett megküzdenünk. Ez az új lehetőség ideig-óráig nagyon érdekes és izgalmas kihívásokat tartogat.

KEMÉNY DIÓ

Az F1 2012-ben a legfontosabb természetesen továbbra is maga a játékmechanika, amely az előzetes ígéretek szerint több ponton is apróbb finomhangolásokon esett át. Az alapvetően erős dinamika szerencsére megmaradt, így továbbra is olyan kiváló a játék, mint korábban volt. A nagyszerűen skálázható vezetési rendszer és versenybeállítások szintén változatlanul elérhetőek, így a kezdők is könnyen élvezetessé tudják varázsolni az elsőre nehéznek tűnő játékot. Az irányításban szintén tetten érhetőek a fejlesztések, melyeknek köszönhetően még kontrollerrel is sokkal természetesebbnek és életszerűbbnek tűnnek az egyes versenyhelyzetek. Bár mi továbbra is a jól konfigurálható kormányos megoldásra szavazunk, de az X360-as irányítóval ugyanúgy meg tudunk birkózni akár még a legnehezebb nehézségi fokozattal is. Természetesen a keményebb beállítási szint és az egyes segítségek kikapcsolása mellett már egyáltalán nem olyan megbocsátó a játék; nagyon kell ügyelni az elfékezésekre, a kigyorsításokra, az időmérő alatt a DRS állandó ki- és bekapcsolgatására, tehát minden olyan kis részletre, amitől az F1 az autóversenyzés csúcsának nevezhető. Arról valószínűleg nem kell oldalakon keresztül győzködni senkit, hogy letekert segítségekkel nyújt igazi kihívást a játék, és így lesz igazán élvezetes az F1 2012.

REPÜL A SZÁRNY

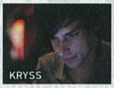
Amit érdemes még kiemelni, az mindenképpen az időjárási rendszer, amely már eddig is nagyszerű volt, azonban most sikerült erre rátenni még egy lapáttal. Esős versenyeken szinte újra meg kell tanulni a játék és az autó működését. Nem csak annyi lesz a különbség, hogy megnőnek a féktávok, hanem más íveken szükséges autóznunk, illetve kiemelten kell ügyelnünk a gázadásokra és előzésekre. Előfordulhat akár az is, hogy a pálya egyik felén száraz úton autózunk, míg egy másik részén esős az aszfalt, így felmerül a valós versenyeken is gyakran előforduló dilemma, hogy éppen melyik gumi lehet a legjobb választás.

Bár a játék fizikája abszolút rendben van, az ütközéseket mégsem kezeli túl jól a rendszer. Nyilván az sem lenne jó, ha minden egyes kis érintés szétroncsolt autókat eredményezne, viszont a törések miatt mégis veszít a realisztikusságából az F1 2012. Az első szárnyat persze gyakran fogjuk cserélni, viszont a falbacsapódások, illetve a versenybalesetek még mindig nincsenek megfelelően szimulálva. Ha már szóba jött a törés, akkor azt is meg kell említeni, hogy az idővisszatekerés nem tűnt el, a lehetőség adott, de nem valószínű, hogy a benzinvérű versenyzők valaha is ehhez a segítséghez fognak folyamodni.

GURULÓ FIFA

Ha az F1 2012-t illetően párhuzamot kéne húzni egy másik játékkal, akkor egyértelműen a FIFA széria ugrana be, ahol az éppen aktuális részek csupán kisebb újításokat hoznak, azonban a rajongók számára ez éppen elég ahhoz, hogy évről évre megérje beszerezni az új részt. Az autósportok szerelmesei nem hagyhatják ki az idei epizódot, viszont akik kedvelik az F1-et, de nem érzik fontosnak az átigazolásokat, a kis mértékben formált játékmenetet, illetve egyéb apróságokat, akkor elég kétévente megvásárolni a játékot. Annyi természetesen hozzátartozik a történethez, hogy az effajta címekbe nehéz úgy forradalmi újdonságokat bevezetni, hogy a sportág alapjaiban nem változik. A fejlesztők ezúttal érezhetően inkább az új versenyzők bevonására készítették fel az F1 2012-t, viszont fontos szem előtt tartani, hogy továbbra is a szimulációhoz közelítő versenyjátékkal van dolgunk (tehát nem nevezzük szimulátornak), így az egész produktumot tekintve – ami magába foglalja a hangulatot, az irányítást, a hangokat, a látványt – mindenki elégedett lehet.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz vagy AMD Athlon X2 5400+, 2 GB RAM, AMD HD2600 vagy NVIDIA Geforce 8600 VGA, 15 GB HDD

Az F1 2012 továbbra is egy kiváló és kellően autentikus F1 játék, amely kezdők és gyakorlott versenyzők számára is egyaránt ajánlott.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

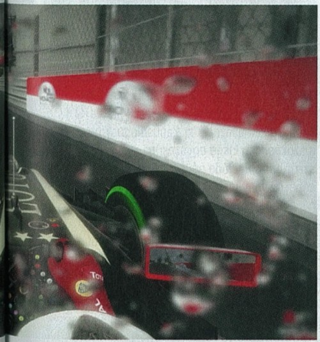
PRO

Kiváló F1-hangulat, csiszolt játékmenet, változatos játékmódok.

KONTRA

Gyenge törések, meredek tanulási görbe.

84%



ŐK CSAK MENJENEK

Ne feledd, hogy a többjátékos – vagy akár az egyjátékos – módban nem az nyeri meg a versenyt, aki elsőként fordul el az első kanyarban. Felesleges lökdösődni, inkább ajánlott lassan, de biztosan haladni a célig. A multiplayerben a legtöbb játékos az első fordulóban akarja megnyerni a kihívást, ami rendre brutális ütközésekhez és kicsúszásokhoz vezet. Okosan és óvatosan kell menni, ez a trükk.

VÁLTOZÓ KÖRÜLMÉNYEK

A cikkben említettük, hogy az időjárási körülmények dinamikusan változnak, így akár az is előfordulhat, hogy a pálya egyik részén esik, míg a másik felén száraz körülmények között kell autóznunk. Ebben az esetben felesleges azonnal a boxba rohannunk új gumikért, hiszen lehetséges, hogy amit az esős szekción az óvatosságunk miatt elbukunk, azt a száraz szekción bőven visszahozzuk.

MARADJ A PÁLYÁN

Sok esetben vonzónak tűnhet a pályalevágás, de felesleges kockáztatni, mivel ennek sokszori megismétlése büntetéssel jár. Igaz, bizonyos helyeken jobban ki lehet tolni a határokat, és nem kevés előnyre lehet így szert tenni, viszont az alaphangon 10 másodperces büntetés miatt ez egyáltalán nem éri meg. A játék egy kicsit sem megbocsátó, szóval minden esetben tartsuk be a szabályokat.

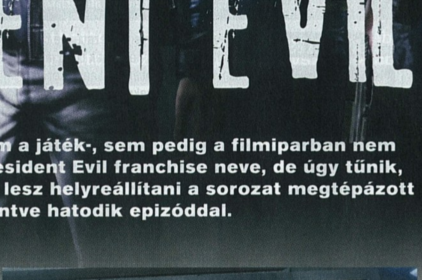
NE SZENVEDJ

A végére hagytuk az egyik leghasznosabb tippet: hiába érzed az ereidben, hogy te vagy a következő Schumacher, ha több időt töltesz a pályán kívül, mint az aszfaltcsíkon, akkor nyugodtan kapcsolj be néhány segítséget. Hamar megutálhatod a játékot, ha túl keményre állítod be a nehézségi szintet. Csak saját magad szívatod azzal, ha próbálod teljesíteni a lehetetlennek tűnő versenyeket.

LEMOSSUK A GYALÁZATOT?

RESIDENT EVIL 6

[ÍRTA MO] **Az utóbbi években sem a játék-, sem pedig a filmiparban nem csengett túlságosan jól a Resident Evil franchise neve, de úgy tűnik, hogy a Capcom most képes lesz helyreállítani a sorozat megtépázott renoméját a sorszámát tekintve hatodik epizóddal.**



Grandiózus. Leginkább ez jut az ember eszébe a Capcom legújabb Resident Evil epizódjáról. Nemcsak a hihetetlen, majd 30 órányi játékidőt felölelő kampányai, rengeteg online játékmódja, visszatérő ikonikus szereplői, vagy a remek, filmes beütésű látványvilág miatt, hanem mert tényleg elképesztő munkát ölt bele az a 600 fős fejlesztőbrigád, amit a japán kiadónál munkára fogtak az eddigi legnagyobb RE játék elkészítéséhez. Rá is fért már egy ilyenfajta megújhodás a sorozatra, mely túlságosan is sokáig ragadt a saját maga által definiált műfaj mára ódivatúvá „nemesedett" szabályai között. A Resident Evil: Operation Raccoon Cityvel (no, és persze a nemrégiben a mozikban bemutatott ötödik Resident Evil filmmel) minden tekintetben elérte a mélypontot a sorozat, és bár szó sincs arról, hogy a RE6 tökéletes volna, mégis kielégíti majd a legvérmesebb rajongói igényeket is: úgy csempészi vissza az eredeti hangulatot és a kedvelt karaktereket, hogy közben rengeteg újdonsággal, és a szériától eddig idegen megoldással találkozhatunk benne.

VÍRUSKAMPÁNY

A Neo-Umbrella terrorista csoport jóvoltából újabb súlyos katasztrófa fenyeget 2013-ban: elszabadul a minden eddiginél halálosabb C-vírus, melynek hatására emberi húsra éhes zombik és mutáns szörnyetegek lepik el a bolygó több pontját. A történet ennek megfelelően három párhuzamos, és több helyen egymást keresztező cselekményszálon bonyolódik: Leon, Helena Harper oldalán igyekszik élve kijutni a bioterrortámadás célpontjává vált Tall Oaks városából, miközben Chris Redfield százados és csapata a fertőzöttek által feldúlt Lanshiang városába érkezik, hogy megakadályozza a vírus kitörését. A világmegmentés kulcsa azonban a zsoldos katona, Jake Muller kezében, vagyis inkább vénáiban található, hiszen vére immunis a vírusra. Sherry Birkin ügynök kapja a feladatot, hogy épségben leszállítsa Jake-et a kormány számára, akiért egészen a C-vírustól fertőzött terroristák uralta Edoniáig kell utaznia. Itt kapcsolódunk be a szokásosan kissé egyszerűre sikeredett sztoriba: a Prelude néven futó rövid, ám annál látványosabb tutorial pályát követően három, párosan is játszható kampány áll rendelkezésünkre, hogy felgöngyölítsük a szálakat, és elkerüljük a világ pusztulását. Hogy mindez nem túl eredeti? Lehet, de a korrekt dialógusok, a látványos ingame videók, a hangulat és az új irányítási rendszer mégis eladják a RE6-ot.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
túlélő-horror, akció

MULTI
van

INFO

A Resident Evil 6 2012. október 2-án jelent meg, egyelőre csak Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A konzolos verziók ára 13 990 forintnál kezdődik, a PC-s verzió megjelenésére pedig 2013 tavaszán lehet majd számítani.

SOKKEFFEKT ÉS FALTÓL FALIG AKCIÓ

Az egyes kampányok ugyanarra az irányítási sémára és TPS akcióra épülnek, hangulatukban, stílusukban azonban merőben eltérnek egymástól. Leon Kennedy és Helena része például a régi Resident Evil játékok túlélőhorroros megközelítését örökölte, így itt a lélegzet visszafojtott lopakodásra és a nem túl bonyolult fejtörők megoldására helyeződik a hangsúly. A sötétségbe borult kampusz, az ódon katedrális és az alatta húzódó csapdákkal teli katakombarendszer megteremtik

MOSTOHA PC-S PORT

A Capcom nem bánik kesztyűs kézzel a számítógép tulajdonosokkal, ugyanis míg például az Xbox 360 birtokosok máris 3 extra játékmódot tartalmazó DLC hírének örvendhetnek, addig a japán kiadó hivatalosan is bejelentette, hogy a Resident Evil 6 PC-s portjának csak a konzolos verziók bolti startját követően áll majd neki. Akár örülhetnénk is a hírnek, mondván akkor egy minőségi átiratot vehetünk majd a kezünkbe, ám némi aggodalomra ad okot, hogy eddig nem sok hír futott be a PC-s változatról, csak annyi, hogy valószínűleg igen sok időt vesz majd igénybe a portolás folyamata, így egyhamar nem kerül asztali számítógépek merevlemezeire az RE6.

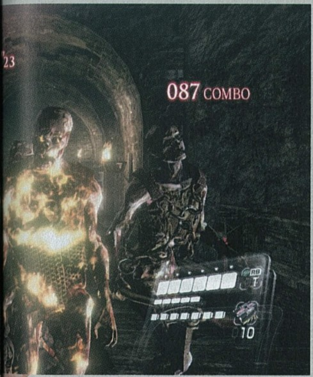
az ismerősen feszült atmoszférát, amit az elképesztően jó fény-árnyékhatások (az MT Framework grafikai motor igen jól teljesít) és a klasszikus ijesztgetések csak tovább fokoznak. Az ember keze néha tényleg megremeg, mikor felhördül mellette egy zombi a sötétben, a hullák között lépdelve pedig sosem lehetünk biztosak benne, hogy melyik hadonászó gerillák között mégsem olyan pofonegyszerű feladat. Látványosságokból lesz bőven, de a Resident Evil 4 akcióorientáltságát idéző kampány katonás cselekményvezetése sajnos igen banálisra sikeredett (iktasd ki a légvédelmi ágyúkat, gyűrd le a hatalmas főellenfelet, stb.). Ami mégis megmenti az egészet, az az osztaga

A Resident Evil 6 messze nem tökéletes, de az újításoknak köszönhetően mindenképpen érdemes a rajongók figyelmére

marad mozdulatlan, és melyik kap vadul a bokánk után. Akcióban sem lesz hiány, hiszen nemcsak egy temetőnyi élőhalottal, hanem többek közt egy gigantikus mutáns cápával is meg kell küzdeniük Leonéknak, így az adrenalin szinten tartása harc formájában is garantált.

Chris Redfield százados epizódja már kevésbé hátszőrborzoló, hiszen szinte végig világosban játszódik, és mégiscsak egy állig felfegyverzett kommandós csapatot vezetve kell biztosítanunk a túlélésünket. Ami azért a C-vírustól pókokká, sáskákká mutálódott, fegyverekkel elvesztésének traumája következtében megszállottá váló Redfield pszichológiai folyamata, ami azért biztosít egy-két dermesztően feszült pillanatot a robbanások és lövöldözések közepette.

Mindközül az újonc RE arc, Jake Muller része talán a legkülönlegesebb és dramaturgiailag a legjobban kimunkált. A fiatal zsoldos a harcművészetek mestere, így megesik, hogy egy kísérleti laborból puszta kézzel kell kiverekednünk magunkat vele, de lesz részünk motoros üldözésben, és helikopteren zajló leszámolásban is. Az új főhős fiatal kora ellenére komoly karizmával bír, szinte lehetetlen nem kedvelni cinikusságát a jólfésült Leon, és a talpig katona Chris mellett. De ez a helyzet a negyedik, egyszemélyes kampány főhősnőjével, Ada Wonggal is, akinek történetét akkor kapjuk meg, ha a másik hármat már végigjátszottuk. Ada igazi dögös kémnő, feszülős bőrnadrággal és kiismerhetetlen személyiséggel, aki többször is felbukkan az egyes cselekményszálakban, ám lehetetlen eldönteni, hogy melyik oldalon áll valójában (például Leonéknak segít, miközben Chriséknek folyamatosan keresztbe tesz). Az ő kampánya új megvilágításba helyezi az addig történteket, és rengeteg nyitva hagyott kérdésre megadja a kielégítő választ, miközben felfedi Ada valódi motivációit is.

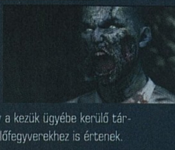


A harcrendszer megújult, így az akció is jóval pörgősebbé vált

A RESIDENT EVIL 6 SZÖRNYETEGEI

Japán horrorjáték szörnyetegek nélkül? Ugyan... Az RE6-ban szinte megszámlálhatatlan mennyiségű lénnyel találkozhatunk, melyek az életünkre törnek, de nézzük melyek a legjellegzetesebbek közülük. Figyelem, a tájékoztatás nem teljes körű, a felsoroltakon kívül rengeteg veszély leselkedik ránk, felelősséget emiatt nem vállalhatunk!

FERTŐZÖTT



Az RE széria klasszikus lényei a vírustól húsevő élőhalottként csoszogó rémek. A sorozat eddigi hagyományaitól eltérően a zombik itt igazán gyilkos ellenfelek: bár közülük sokan csak lassan, koordinálatlanul közelednek célpontjuk felé, akadnak köztük villámgyorsan futó és hatalmas távolságból áldozatukra vetődő példányok is. További veszélyfaktor, hogy a kezük ügyébe kerülő tárgyakat felénk hajigálják (késeket, baltákat), és még a lőfegyverekhez is értenek.

J'AVO

A Neo-Umbrellától származó C-vírust maguknak kis dózisban beadó gerillákat nevezik így, akik ennek következtében roppan erőssé és gyorssá válnak. Képesek fegyvereket kezelni, járműveket vezetni és egymással kommunikálni, így komolyabb csapatmunkára számíthatunk tőlük, mint egy fertőzött hordától. Randa tulajdonságuk, hogy súlyos sérülés esetén azonnal mutálódnak, karokat, lábakat, fejeket, szárnyakat növesztenek, és még hevesebben igyekeznek támadójukat miszlikbe aprítani.

USTANAK

A játék talán legfélelmetesebb ellenfele ez a könyörtelen behemót. Rettenetesen erős, így nem jelent neki problémát a falak áttörése, ugyanakkor méretei ellenére sajnos meglepően fürge is, ráadásul hatalmas ugrásokra képes, nem lehetünk biztonságban tőle a magasabb helyeken sem. Egyik karján hatalmas fém karmok találhatók, amiket messzire kilőve képes elkapni és magához rántani áldozatát, ráadásul elképesztő fizikuma miatt szinte sebezhetetlen.

ILUZIJA

A legaljasabb dög az egész RE univerzumban. Óriási, kígyószerű teste speciális pikkelyei miatt csaknem láthatatlan, így képes közvetlen közelről támadni: vagy megmarja, vagy rátekeredve összeroppantja ellenfelét. Nagyon mozgékony, nehéz puskavégre kapni, ráadásul egy szűk szellőzőcsatornába is képes eltűnni pillanatok alatt. Hagyományos fegyverrel amúgy sebezhetetlen, Chris Redfield százados legnagyobb sajnálatára, akinek alaposan meggyűlik a baja a lénnyel.

STRELATS

Roppant idegesítő mutáns. A nagyobb kutya termetű lény kinézetre leginkább egy tarajos dinoszauruszra emlékeztet: karmos lábaival ügyesen mászik a falakon és elképesztően gyors mozgású. Nemcsak harap, hanem két lábra állva igen messziről képes erős mérget köpni ellenfeleire. Mozgékonysága miatt nehéz célba venni, ám a kungfut nem igazán bírja: ha egyszer sikerül megragadnunk, akkor pár jól irányzott ütéssel és rúgással könnyedén elpusztíthatjuk.

OGROMAN

Igazi pusztító, közel 30 láb magas, házméretű rém, ami képes egy egész várost romba dönteni. Félelmetesen erős, nem igazán lehet elbújni előle, hatalmas karjaival az épületekbe is képe benyúlni, ugyanakkor ügyelnünk kell arra, hogy nehogy a lába alá kerüljünk, mert könnyedén eltapos. Az Ogroman ellenben nem túl okos és elég lassan reagál dolgokra, ráadásul a hátán egy időzített bombát visel, amit ugyan nem könnyű aktiválni, de ha megtörtént, akkor nem marad belőle más, csak pár tonnányi gőzölgő massza.

PÁRATLAN PÁROSOK

A Resident Evil 6-ban három történetszál fonódik össze egyetlen izgalmas egésszé, és ezeket három páros kampány során játszhatjuk végig, illetőleg egy egyszemélyes küldetés fényt derít a sztori addig ismeretlen részleteire is, hála Ada Wong közreműködésének.

CHRIS REDFIELD – PIERS NIVANS

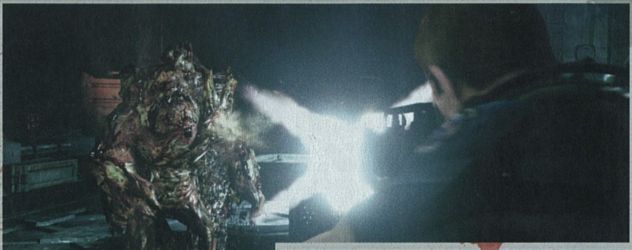
Chris Redfield igazi veterán, hiszen tucatnyi RE játékban tűnt már fel korábban. A Raccoon Cityben rendet vágó S.T.A.R.S. egykori parancsnoka képtelen volt feldolgozni katonái elvesztését, a traumatikus élmények hatására pedig emlékezetét is elvesztette, így jobb híján kétes hírű kelet-európai kocsmákban igyekszik elinni a maradék józan eszét. A féktelen önpusztításból egykori katonája, a Redfieldet mérhetetlenül tisztelő mesterlövész, Piers Nivans rángatja ki, aki mára a B.S.A.A. (Bioterorism Security Assesment Alliance) amerikai részlegének egyik elit harcosa. Nivans meggyőzi Redfildet, hogy a Bioterrorizmus Elhárító Osztagnak ismételten szüksége van képességeire, ugyanis a kínai Lanshiang városa lángokban áll: a vírustól mutálódott bűnözők döntik romba a várost és gyilkolják halomra az embereket. Redfield egy B.S.A.A. osztag élén elindul, hogy megakadályozza a C-vírus továbbterjedését.

LEON S. KENNEDY – HELENA HARPER

A sorozat legismertebb arca, aki a kezdetek óta a tűzvonalban áll, hiszen újonc rendőrként túlélte Raccoon City borzalmait, ami után a későbbi elnök, Adam Benford DSO kormányügynöknek tette meg. Leon sikeresen vett részt bioterrorista akciók elhárításában, sőt az elnök családját is több ízben megmentette, aki életre szóló barátságot kötött vele emiatt. Leon úgy dönt, hogy támogatja Benfordot tervében, hogy nyilvánosságra hozza az 1998-ban Raccoon Cityben történtekkel kapcsolatos igazságot, ám a Tall Oaks városát ért terrortámadást követően kénytelen maga végezni a fertőzötté vált elnökkel. Ahogy Leon, úgy Helena Harper is DSO ügynök volt, mielőtt áthelyezték volna a Titkos Szolgálathoz, majd pedig onnan az elnök személyi testőrségébe. Miután Leon lelövi a mutálódott Benfordot, a lány csatlakozik hozzá, hogy megtalálja a terroristák által elrabolt nővérét.

JAKE MULLER – SHERRY BIRKIN

Jake Muller a játék egyik új arca. A mindössze húsz esztendős zsoldos a Resident Evil 5 végén csúnya véget ért gonosztevő, Albert Wesker gyermeke, aki rögvest főszereplővé válik a történetben, ugyanis kiderül, hogy a vére olyan antitesteket tartalmaz, amelyek ellenállnak a C-vírusnak. Muller fiatal kora ellenére rengeteg bevetésen vett részt, kiemelkedő harcművészeti tapasztalattal bír, és az sem rendíti meg igazán, hogy mindkét oldal célkeresztjébe kerül. Sőt, kifejezetten jó tárgyalási pozíciónak tekinti ahhoz, hogy 50 millió dollárt csikarjon ki szolgálataiért cserébe. Sherry Birkin, a rettegett G-vírust kifejlesztő tudósházaspár gyermeke, aki szintén Raccoon City-túlélő. Leon az ő biztonsága érdekében vállalta a kormányszolgálatot, ám a lányból is ügynök lett, hol másutt, mint a DSO-nál. Sherry feladata, hogy megtalálja Mullert a dél-szláv harcmezőkön, és épségben leszállítsa az ügynökségnek.



ADA WONG

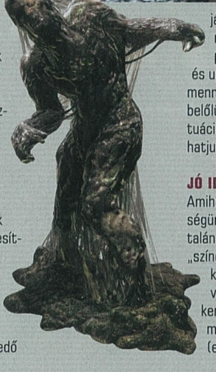
Az RE széria femme fatale-ja is visszatér: az egyszemélyes kampány során lehetőségünk lesz a rafinált kémhölgy, Ada Wong nézőpontjából is végigizgulni a történéseket (kooperatív mód ebben az esetben nincs, ám crossover pillanatai az ő küldetésének is akadnak). A feltételezhetően a Neo-Umbrella csoportnak dolgozó Ada Derek C. Simmons nemzetvédelmi tanácsos invitálására érkezik egy tengeralattjáróra, ahol azután az események sűrűjébe csöppen: félre kell tennie minden morális aggályát, ha túl szeretné élni a kalandot, így például rendre keresztbe tesz a C-vírus terjedése ellen küzdő B.S.A.A. egységeknek.

A fertőzöttek nem lettek szebbek az elmúlt évek során, de mi ilyen rusnyán szeretjük őket

MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

Ahogyan említettem, az eddigiekhez képest alaposan átfazonírozott irányítási mechanika az összes kampányban megegyezik, így alapvetően ugyanazt a gombkiosztást és harcrendszert kell megtanulnunk mindegyik szereplőnél. Különbséget csak az egyes karakterek animációjában és a speciális felszereléseiben találhatunk, a fejlesztők pedig tettek arról, hogy ezt kihasználva minél színesebb figurákat hozzanak létre, ami alaposan feldobja a játékmenetet. Leon például rendelkezik egy erős fényű fejlámpával, ami a sötétben zajló zombivadászat közben igencsak hasznosnak bizonyul, Chris nagy tűzerejű fegyvereket képes magával hurcolni, Jake a közelharcban kiemelkedő, így nála több ütés-rúgás kombinációt kell elsajátítanunk, míg Ada esetében speciális kémcuccok (pl. csáklyás nyílpuska, amivel képes bárhová feljutni) használatával szükséges megismerkednünk.

A harcrendszer legnagyobb újítása, most tessék figyelni: immár lövés közben is tudunk mozogni! Látszólag triviális dolog, ám a sorozat igazi shooterré válásának komoly kerékkötője volt ennek a funkciónak a hiánya. Nem úgy most, hiszen karakterünk pörög, forog, sőt, a földön kúszva tüzel, ha kell, mindemellett puszta öklével (vagy puskatussal) is könnyedén kiver néhány rothadó fogat a helyéről, ha úgy hozza a helyzet. Verekedés közben kombókat mutathatunk be, amelyek végén jól időzítve kivégezhetjük az ellenfelet egy-egy brutális mozdulattal. A dolog sokkal hatásosabb, mint elsőre gondolná az ember, és kénytelenek is vagyunk sokszor használni ezt a megoldást, hiszen a játék nem méri bő kézzel a lőszerutánpótlást a négy különböző nehézségi fok egyikében sem. Éppen ezért ajánlott alaposan körbenézni a sötét sarkokban, illetőleg felszedni mindent, amit a leméészárolt ellenfelek „elpotyogtatnak". Utóbbi különösen fontos, hiszen úgynevezett skill pontokat is el-elhagynak néha, így ezek és a játékban nyújtott teljesítményünk után járó jutalmak segítségével fejleszteni tudjuk képességeinket, például vásárolhatunk extra gyors regenerálódást, hatásosabb kivégző mozdulatot, vagy pontosabb célzási opciót. A megannyi skill fejlesztése az egyre nehezedő



játék folyamán elengedhetetlen (bár némely képességért pofátlan mértékű pontmennyiséget kell leszurkolnunk), és ugyan egyszerre csak meghatározott mennyiséget tarthatunk aktív állapotban belőlük, ám a kombinációt az adott játékszituáció függvényében bármikor megváltoztathatjuk, ezzel is segítve a túlélést.

JÓ IDŐBEN, JÓ HELYEN

Amihez jó időzítésre és reflexekre is szükségünk lesz a RE6-ban, hiszen a kelleténél talán egy picit több Quick Time Event „színesíti" a játékmenetet: vad gombnyomkodással, az analóg karok tekergetésével szabadulhatunk meg az ütőerünket kereső fogsoroktól, így hajthatunk végre manővereket a vezethető járműveken (ezek irányítását inkább ne részletezzük,

borzasztóan kezdetleges szinte mind, de Jake motoros ámokfutása különösen fájdalmas), és persze fontos pillanatokban a robbanások hatósugarából is kikerülhetünk. A harc azonban nemcsak emiatt változatos és izgalmas, hanem az elképesztő formában és mennyiségben felbukkanó ellenfelek okán is (a legjobbak válogatását megtalálod keretes írásunkban), akik/amik mind-mind más módszerrel és trükkökkel likvidálhatók. A zombihordánál érdemes a vezér élőhalottat lábon lőni, ami lelassítja a többieket, illetőleg pontosan fejre célozni, nem úgy a J`avoknál, akik általában kritikus fejlövésnél két újat növesztenek az elveszett helyére. Érdemes tehát gyorsan kitapasztalni az egyes mutánsok gyenge pontjait, hogy utána hatékonyan fel tudjuk velük venni a küzdelmet.

Ehhez pedig fegyverek kellenek, és bizony jó hír, hogy a hagyományosan körülményes Resident Evil-féle tárgylistának nyoma sincs, korrekt flinta arzenálunkat csakúgy, mint felszerelésünket gombnyomásra elérhetjük, anélkül hogy megállna a játék akár egy pillanatra is. Ez csak akkor veszélyes, ha célzási lehetőség veszi el a kedvünket a használattól. Nem mintha olyan nagy szükség lenne rá, ugyanis a zombik és a fegyvertelen szörnyetegekkel szemben fabatkát sem ér a lapulás, a géppisztolyos J`avok mesterséges intelligenciája és célzó készsége pedig nem verdesi az egeket. Hiába no, plusz egy növesztett fej még nem jelenti azt, hogy kétszer olyan okos is az ellenfél.

ÉS AZ ONLINE

A kooperatív mód és a Crossover rendszer mellett a Capcom az online játékok szerelmeseit is elkényezteti ezúttal, hiszen nem kevesebb, mint öt további játékmód áll rendelkezésére azoknak, akik a világhálóhoz kapcsolódva szeretnének többedmagukkal elmerülni a Resident Evil univerzumában (legalábbis Xbox360-on biztosan). Rögvest

A RE6-nak csak a single player/kooperatív része 30 órányi szórakozást biztosít, és akkor a multiról még nem is szóltunk

mondjuk a felszedhető növények kombinálásával gyógyszer előállításán fáradozunk éppen, mert addig sajnos könnyű prédának számítunk. A pirulák azonban nagyon fontosak, mert életerőnk véges, automatikusan csupán egy pici töltődik vissza az elszenvedett sérüléseket követően, így időnként nem árt ellenőrizni az aszpirin készletünket.

AMI NEM JÓ

A játék során azonban sajnos nemcsak a fertőzöttekkel, hanem az érdekes kamerakezeléssel is meg kell küzdenünk, ami főként a közelharcok esetén problémás. Sokszor nagyon rossz szögekből követi a kamera az eseményeket, ráadásul folyamatosan ki- és bezoomol, így gyakran az ellenfelek helyett a saját hátunkat vagy csupán bevillanó végtagok káoszát látjuk. És amikor a checkpointtól kell újrakezdenünk egy nehéz részt emiatt...

Persze nem ez az egyetlen dolog, ami nem működik, hiszen a fejlesztők egy az egyben átvették a már a Raccoon Cityben sem működő, vacak fedezékrendszert: alig akad objektum, ami mögé bevehetnénk magunkat, ha pedig mégis találunk ilyet, akkor az iszonyú körülményes kihajolás, és a pontatlan

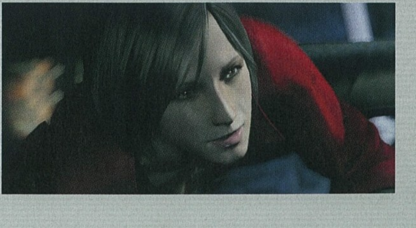
ilyen nagy sikerű visszatérő a Mercenaries opció, melyben egyedül, vagy másokkal karöltve kell minél tovább kitartanunk a zombik végeláthatatlan serege ellen. Fogyó időnket az ellenfelek aprításával, illetőleg a pályákon elrejtett időkapszulák kiiktatásával pótolhatjuk.

Az Agent Hunt még talán ennél is izgalmasabbnak ígérkezik: Leon, Chris és Jake kampányának végigvitelét követően nyithatjuk ki a hozzájuk kapcsolódó "ügynökvadász" opciót, melyben szabadon irányított szörnyetegek formájában térhetünk vissza a pályákra megkeseríteni a főhősök életét. Célunk egyszerűen hangzik, ám korántsem könnyű feladat, hiszen az állig felfegyverzett Chrisszel szemben igen nehéz dolog például csápokkal és egyéb mutálódott végtagokkal felvenni a küzdelmet.

A Microsoft konzoljára további három játékmód érkezik DLC formájában, melyeket akár hat játékos is tolhat egyszerre. A Survivors módban két csapat feszül egymásnak, aki meghal, az szörnyként születik újra a pályán, így megtámadhatja az emberi játékosokat, és ha kettőt leszed közülük, akkor ismételten eredeti alakjában vehet részt a csatában. A Predator játékmód igazi one man show-t ígér, hiszen egy játékos a hatalmas gyilkológép, az Ustanak bőrébe bújva igyekszik az összes humán karaktert ízekre szedni, míg a Siege Mode során egy NPC-t kell a kör végéig életben tartani az ellenséges mutánstámadások közepette.

LELTÁR

A Resident Evil sorozat életébe az egyik legtöbb újdonságot hozó és legtartalmasabb rész a hatodik sorszámú, nem hiába reménykedik a kiadó a 7 millió eladott példányszám elérésben. De hogy a legjobb epizóddal állunk-e szemben? Nos, ez már korántsem ilyen egyértelmű, hiszen sok-sok pozitívuma mellett akadnak szép számmal gyengébb momentumai is a játéknak. Ugyanakkor a Hiroyuki Kobayashi producer és az Eiichiro Sasaki rendező felügyelete alatt készült RE6 egészen biztosan korszakos mérföldkő a franchise életében, ami jó irányba terelheti nemcsak az egy ideje a túlélésért küzdő Capcom, hanem a hullámvölgybe került japán játékgyártás hajóját is, megmutatva, hogy értik még a szakmát a Távol-Keleten. Részünkről szurkolunk nekik nagyon.



EGYEDÜL NEM MEGY

Bármelyik kampányba fogunk bele (leszámítva Adát), kapunk egy társat magunk mellé, akit vagy a gép irányít egészen tűrhetően, vagy egyik offline vagy online haverunkat bízhatjuk meg a nemes feladattal. A kooperatív akció sokkal csiszoltabb, mint a RE5-ben, jobban össze kell dolgozni a partnerünkkel, ha élve meg akarjuk úszni a küldetéseket. Rengeteg olyan szituáció akad, ahol lerángathatjuk társunkról a rávetődő zombit, adhatunk neki adrenalin injekciót, ha éppen haldoklik, vagy egy jól végrehajtott QTE segítségével felrángathatjuk a szakadék széléről, és ez persze fordítva is igaz. Örömteli, hogy az osztott képernyős móka is jól működik, minden jól látható a saját pályaszeletünkön, köszönhetően a szélesvászonra húzott képnek. A játékélményt tovább színesíti a Crossover mód, ami annyit tesz, hogy ha online játszunk az éppen aktuális kampányunkkal, akkor a történetszálak és a különböző szereplők találkozásánál szabadon beszállhatnak más játékosok is, akik éppen egy másik párossal értek a történetben az adott jelenethez, így egy ideig egymás oldalán harcolhatunk a gonoszok ellen.

ÉRTÉKELÉS

A kultikus Resident Evil széria végre el mert szakadni rossz berögzülé-seitől úgy, hogy közben visszahozta a sorozat kiveszni látszó esszenciáját. Ha lett is volna még mit csiszolni a játék egyes részletein, az RE6 brutális tartalmával, hangulatával és kedvenc karaktereivel kárpótol mindezekért.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Elképesztő játékidőt felölelő kampányok, sok-sok online játékmód, kooperatív akció, új irányítási mechanika, lopakodás, horror, zombik...

KONTRA

A kikupált harcrendszer több sebből vérzik, a történetmesélés pedig még mindig nem erős oldala a Capcom sorozatának.

83%

TANKOKKAL ÁLMODTUNK

BATTLEFIELD 3 ARMORED KILL

[ÍRTA CHRIS] **Szeptemberre befutott a Battlefield 3 legújabb kiegészítője, amiben végre olyan pályák köszönnek ránk, amelyek miatt mindig is imádtuk a sorozatot. Hatalmas tankok, száguldó helikopterek és vadászgépek szelik a végeláthatatlan mezőket és hegycsúcsokat. Most aztán mindenki boldog, nem igaz?**

Közel egy éve már, hogy megjelent a Battlefield 3, amit mindezidáig különféle tematikus kiegészítő csomagokkal sikerült életben tartania készítőinek. Pár hónappal ezelőtt írtunk az előző, Close Quarters címmel megjelent DLC-ről, amelyben az épületeken belüli közelharc került előtérbe. Akkor rengeteg játékos húzta a száját azt hangoztatva, hogy a Close Quarters nem illik a Battlefield 3 miliőbe; ide hatalmas pályák, tankok és járművek kellenek. Nos, most végre megkaptuk ezeket! Megérkezett az a kiegészítő, amelyre a legtöbben vártunk: az Armored Kill.

Az Armored Kill a kiegyensúlyozatlanságának köszönhetően hagyott bennünk némi keserű szájízt. Várjuk az első patchet!

KI GÉPEN SZÁLL FÖLÉBE...

Az Armored Kill visszatereli a Battlefield sorozatot abba a mederbe, amiben békésen csordogált az elmúlt 10 évben, s ami miatt mindig is imádtuk a sorozatot: újra hatalmas pályákon, járművekkel felvértezve harcolhatunk egymással. Az expanzió első és legfontosabb újítása a csomagban található négy vadonatúj terep, amelyeket kifejezetten azoknak a játékosoknak szánnak a készítők, akik a fel-alá szaladgálás helyett inkább különféle járművek gyomrában érzik biztonságban magukat. A négy új térképről tudni kell, hogy eszméletlen nagyok lettek, s ha azt mondjuk nagy, akkor úgy tessék elképzelni, mintha lehasítanánk egy kisebb darabot a Skyrim világából, s azon játszanánk. Gyalogszerrel bejárni ezeket szinte teljességgel lehetetlen, ugyanis a győzelemhez szükséges kontrollpontok gyakran kilométerekre találhatók egymástól, s nem sok esély van arra, hogy ép bőrrel képesek leszünk átfutkorászni az egészen. Szerencsére erre nincs is semmi szükség.

Armored Kill: maximális zúzás, két lábon, lánctalppal és a levegőben is!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
64 fős

INFO

Az Armored Kill kiegészítő megvásárolható önmagában is (15 euróért), azonban sokkal jobban jártok, ha befizettek a Premium előfizetésre, így nagyjából 10 000 forintért hozzájuthattok az összes meglévő, és később érkező DLC-hez.

Elsőként ott van a csomag legkülönlegesebb pályája, a Bandar Desert, amire a készítők jogosan büszkék, hiszen a történelem legnagyobb Battlefield terepe lett: közel kétszer akkora, mint az alapjátékban megtalálható Caspian Border. Aztán ott az Alborz Mountain, ami nemcsak eszméletlen nagy, de havas hegycsúcsaival, sűrű fenyveseivel hihetetlenül gyönyörűre sikeredett. De hasonlóan jó a másik kettő térkép is, a kicsit kisebb Armored Shield és Death Valley – ez utóbbinak az a különlegessége, hogy éjszakai harc zajlik rajta, de egyébként mindkettő egyszerre kedvez a járműves és a gyalogos harcoknak is. Röviden összefoglalva: a pályák nemcsak nagyok, de hasonlóan az előző kiegészítőben található térképekhez, ezek is kivételesen jól összerakott harci terepek. Nagy kár, hogy az új járművekről és a játékmódról már nem mondhatjuk el ugyanezt.

...ANNAK TÉRKÉP E TÁJ.

Sajnos az Armored Kill új fegyvereket nem ad a játékos kezébe, viszont új járműveket igen, egész pontosan öt darabot. Ezúttal már elérhetőek a tankelhárító harckocsik is, az amerikai oldalon harcolók az M1128-at, az oroszok pedig a 2S25 Sprutot állíthatják hadrendbe. Bár a tankelhárítók alapvetően hasonló képességekkel rendelkeznek, mint hagyományos lánctalpas testvéreik, azért annyiban eltérnek, hogy páncéltörő lövedékeiknek köszönhetően tökéletesek a többi jármű szétzúzására, a gyalogság ellen viszont kevésbé hatékonyak.

Két új tüzérségi eszköz is bekerült a játékba, nevezetesen az M142 és a BM-21-es rakéta-sorozatvetők, melyek segítségével kellő távolságból bombázhatjuk a több száz méterre

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MÉG MINDIG FONTOS!

Az olyan járműveket előtérbe helyező pályákon, mint amilyeneket az Armored Kill kínál, talán még fontosabb, mint bárhol máshol, hogy spottoljátok be az ellenséges egységeket a csapatotok számára, hogy a társaitok a levegőből vagy más járművekből könnyen és gyorsan végezhessenek velük. Spottolni PC-n a Q gombbal, konzolon a back/select segítségével lehet.

KATYUSA-KATYUSA, TE KIS...

A rakéta-sorozatvető járműből csupán egy-egy darab található a pályán, de ha sikerül bepattanunk valamelyikbe, akkor igyekezzünk jól eldugott helyre befészkelni magunkat, majd nyissuk meg a térképet (PC-n az M billentyűvel). Ezután kezdjünk el nagyjából a célpont felé tüzelni, majd figyeljük meg a térképen a becsapódási köröket, s ennek függvényében módosítsuk a tüzelés szögét.

GUNSHIPBEN 1.

Az AC-130-as gépnek két fő ágyúja van. Az első egy páncéltörő repeszlövedékeket szóró gépágyú, ami hasonló a helikopterek gépágyújához, a másik pedig 120 mm-es löveg, ami nagyjából a tankok gránátlövedékeihez hasonlít azzal a különbséggel, hogy gyalogság ellen jóval nagyobb területen pusztít. A két fegyvernem között hasonlóan válthatunk, mintha ülést váltanánk más járművekben.

A levegőből osztani a halált még mindig az egyik legnagyobb móka a Battlefield 3-ban, persze csak addig, míg valaki be nem fog a célkeresztjébe

lévő ellenséges állásokat (igaz, a repülőgépek és a helikopterek mellett szinte sohasem érezhetjük magunkat teljes biztonságban). Bár az említett tüzérségi egységek rendkívül nagy tűzerővel rendelkeznek, komoly hátrányuk, hogy célozni nem igazán tudunk majd velük, de ebben talán segíthetünk a cikk alján található tipp-csokorral. A célzás esetében nemcsak az okoz problémát, hogy nincs rálátásunk a becsapódás helyére, de az is elég a hibához, ha egy kicsit ferde talajon állunk meg vele, hiszen ilyen esetekben máris 50-100 méterrel odébb csapódnak be a kilőtt rakétáink. Viszont örömmel vettük tudomásul, hogy bár kétüléses járműről van szó, ha egyszer beleülünk, az már csakis a miénk lesz, és ha átülünk a tüzér ülésébe, vicces kedvű társaink már nem tudják velünk együtt odébb vinni azt. Hallelúja!

REPÜLŐ ERŐD? JÓ VICC...

Az Armored Kill kétségtelenül legérdekesebb új járműve az AC-130-as repülő erőd lett, amely a conquest játékmódban egy előre meghatározott ovális pályán mozog, s egyszerre két játékos foglalhatja el a gyomrában megtalálható lövegeket (értelemszerűen csak beleszületni lehet a gépbe). A gépnek két nagyon erős fegyverrendszere van, melyek segítségével a bent ülők a magasból jól átláthatják az alattuk zajló csatákat, s innen szórhatják meg az ellenséges járműveket és gyalogosokat. A gunshipet mindig az a csapat irányíthatja, amelyik elfoglalja a térképen található kis gunship ikonnal jelzett kontrollpontot, tehát gyakran heves harcok zajlanak ennek közelében, kivéve persze rush játékmódban, ahol mindig a támadóké a gép – de erről majd egy kicsit később.

Bár a fent leírtak alapján azt hihetnénk, hogy az AC-130 hihetetlen durva szuperfegyver lett, sajnos ennek épp az ellenkezője igaz, ugyanis szinte minden ellenséges játékos sebezheti azt, kezdve a földi légvédelmi ütegektől a tankokon és a terepjárókon át egészen a vadászgépekig és helikopterekig. Ennek köszönhetően már az is nagy szónak számít, ha a gép 30 másodpercnél tovább a levegőben marad, s mivel célozni sem egyszerű vele, csupán egy hatalmas, zsíros célpontot jelent az égen, amire az összes ellenséges játékos előszeretettel feni a fogát. Viszont amilyen gyenge lett az AC-130 conquest játékmódban, olyan erősre sikeredett a rushban – a megjelenése egész egyszerűen tönkrevágta ezt a játékmódot. Köszönhető ez annak, hogy a cikk írásának pillanatában a repülőgépnek hála a védekezőknek semmi esélyük arra, hogy győztesen kerüljenek ki a mérkőzésből. A gép fülkéjében vigyorgó tüzérek se perc alatt apró darabokra szedik a gyakran csak egy helyben álló védekezőket, akik hiába próbálják meg elkeseredetten stinger rakétákkal levadászni a gunshipet az égről, esélyük sincs a menekülésre. Még ha nagy nehezen sikerül is leszedniük a gyilkos madarat azelőtt, hogy cafatokra szedné őket, pár másodperc múlva újra megjelenik az égen, s minden folytatódik elölről. Ezen kívül rendkívül bosszantó, hogy amikor a támadók beveszznek egy állást, a gép olyan gyorsan az új terület felé repül, hogy a támadók még azelőtt kiugorhatnak belőle, és élesíthetik az M-com állomásokat, mielőtt a védekezők egyáltalán feléledhének az előző támadásból. Persze a készítők már ígérik a javítást, amiben mindezt kicsit felpuhítják, de már ennyi idő is elég volt ahhoz, hogy a legtöbb játékos messzire elkerülje a rush játékmódot.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 20 GB HDD, Win Vista + alapjáték

Túl sokat vártunk ettől a kiegészítőtől, ezért kicsit csalatkoznunk kellett. Egy-két hiba és hiányosság eltüntetésére égető szükség lenne, reméljük, hogy már nem kell sokat várnunk erre.

GRAFIKA: **95%**

HANG: **90%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Nagyon jól összerakott pályák, melyek a még mindig jól muzsikáló Frostbite 2 motornak hála hihetetlen jól is néznek ki.

KONTRA

Egyik játékmódban sem lett jó a sokak által várt AC-130-as: conquestben túl gyenge, rushban pedig túl erős.

80%

A KONZOLOS VÁLTOZAT

Továbbra is hihetetlen, hogy a DICE mit tud kihozni egy több mint fél évtizedes hardverből: a konzolos Battlefield 3 ugyan a részletgazdaság terén nem tudja elérni a PC-s változat színvonalát, de még így is egy tisztességes, kifejezetten látványos játékról beszélhetünk. A probléma továbbra sem ezzel, sokkal inkább a pályák méretével és a játékosok számával van: a klasszikus térképeken a legkevésbé sem zavaró vagy feltűnő, hogy csak 24-en vannak a csatatéren, az új kiegészítőben azonban folyamatosan érezni, hogy ezek a helyszínek bizony túlságosan nagyok. Nem elég, hogy a harcok még csak nyomokban sem olyan pörgősek és intenzívek, mint PC-n, de itt is feltűnően rossz a járművek elosztása. Légvédelmi tankból továbbra sincs egy deka sem, quad is csak egy-két helyen spawnol, a Tank Superiority-ben pedig legalább négyszer több a tankelhárító, mint a tényleges tank. Ezt leszámítva viszont továbbra is egy teljes értékű, tartalmi szempontból az eredetihez maximálisan hű átiratról beszélhetünk, amely az aktív Battlefield 3 játékosok számára egyszerűen kihagyhatatlan vétel, ahogy a többi DLC is.

TANKI-TONK

Újdonság még a játékban a most megjelent Tank Superiority nevezetű módozat, ami valójában nem más, mint egy sima King of the Hill típusú móka, ahol egyetlen pontot kell elfoglalnia és megvédenie a két szemben álló fél egyikének, méghozzá tankokkal. Az új játékmód elég népszerűtlen lett, tehát alig találni olyan szervert, ahol ez a játékmód várja a játékosokat, ami érthető, hiszen nem sikerült túl izgalmasra. Arra remekül megfelel, hogy ott megszerezzük az új tankelhárító járművekhez szükséges fejlesztéseket, viszont mielőtt nagyon elkezdenétek szervert keresni, nem árt tudni, hogy ez a játékmód 24-32 fős pályákra lett optimalizálva, s ha nagyobbra tévedünk, jó eséllyel csak gyalogosan tudunk majd bohóckodni.

PATCHET AKARUNK!

Keserű szájízzel írom a cikket az Armored Killről, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy túl magasak voltak az elvárásaim az új kiegészítővel kapcsolatban. Kezdeti lelkesedésemet letörte, hogy csalódnom kellett az AC-130-asban, valamint az új játékmód sem igazán fogott meg, és az is biztos, hogy rusht sem fogok addig játszani, amíg be nem fut az első patch. Ennek ellenére azért jókat szórakozunk a haverokkal az új pályákon (persze csak conquestben), hiszen a négy új terep hozta az eddig megszokott minőséget. A hiányosságok és az optimalizálatlanság mellett persze nem lehet elmenni szó nélkül, reméljük, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már elkészült az első patch, az biztos, hogy hozzá dob majd az értékeléshez plusz 5-6 százalékot.

GUNSHIPBEN 2.

Sajnos a gunship lassú mozgásának és hatalmas méretének köszönhetően nagyon védtelen, főképp a földi támadók nehezítik meg a benne ülők életét. Azt viszont nem árt tudni, hogy repülőgépek és helikopterek ellen fel van szerelve két darab hatékony légvédelmi gépágyúval, amit mindkét operátor üzemeltethet, így alaposan meglephetik a rájuk vadászó pilótákat.

CSENDES ÉJ

A Death Valley pálya sokak kedvence, hiszen itt minden adott ahhoz, hogy egy jó kis járműves-gyalogos harc kombináció összejöjjön. Ezen a pályán érdemes újra előkapnunk a rég elfeledett és sokak által hanyagolt IRNV fegyverirányzékokat, valamint a távolabbi lövést megkönnyítő heavy barreleket. Ja, igen, és a sötétben az aknákat is nehezebben veszik észre a játékosok.

SPÓROLJ A NAFTÁVAL

A Tank Superiorityben általában az a csapat lesz a győztes, akik először is spottolnak, illetve igyekeznek olyan helyet találni maguknak, ahonnan feltűnés nélkül ritkíthatják az ellenséges tankokat. Minél kevesebbet mozogtok, annál kevésbé hívjátok fel magatokra a figyelmet, s annál több eséllyel nyeritek meg a mérkőzést. Figyeljetek az ellenséges gyalogságra is!

GYERE HOZZÁNK JÁTSZANI!

Örömmel és büszkén jelenthetjük, hogy felöttük első hivatalos PC-s Battlefield 3 szerverünket, amelyre tárt karokkal várjuk a hazai játékosokat! A szerver 64-fős, repülésre alkalmas, köztük a most megjelent Armored Kill térképeket forgatja. A szervert megtalálhatjátok a Battlelogon keresztül is, ha rákerestek a PC Guru névre, vagy ha begépelitek ezt a címet: http://bit.ly/NwIJKM

STEAMPUNK MÉSZÁRSZÉK

TORCHLIGHT II

[ÍRTA WILSON]

Mikor már majdnem lemondtunk volna róla, végre megjelent: itt az év egyik legjobban várt játéka, amely hónapokkal a Diablo 3 után szeretné megmutatni, milyen, ha valami *szívvel-lélekkel* és határtalan *szeretettel* készült.

Sokféleképpen meg lehetett már menteni a világot. Le kellett vágni démonokat, arkangyalokat, rosszmájú antihősöket, isteneket, a trónjukról letaszított uralkodókat, hadvezéreket, bánatos szerelmeseket, cédákat, a lelküket eladó kilátástalanokat. A Torchlight első és második részében a felsoroltakból szinte minddel találkozhattunk, az őket leverő kardot, baltát, varázsbotot, automatizált robotot viszont nem csupán a hősiesség hajtja, hanem minden erők legerősebbike, a leghatalmasabb fegyver, az, amit az egyszeri halandó csak úgy hív, egérklikkelés.

MEGKÉSETT RÁADÁS

Márpedig a klikkelésnél csupán egy dologból van több ebben a világban, a lootból. Ha alcímet kéne választani a játékhoz, csípőből jönne az „annyi cucc, amennyit soha az életben nem tudsz egyszerre magaddal cipelni". Az első epizód nem éppen csendes, de minden szempontból barátságtalan bányája már megmutatta, hogy felfedezésre váró vájatból, levágásra váró szörnyből, kinyitásra váró ládikóból több van, mint amit egy egészséges szervezet még el tud viselni. Jó volt ez a kalandornak, jó volt ez annak a nem teljesen elégedett játékosnak, aki nem érte be az alig pár órás kalanddal, a nem éppen változatos helyszínekkel, a mély, de kissé szűkös, spirálszerű pályacsomaggal, ami inkább volt bevezetője valami nagy, valami jóval kidolgozottabb folytatásnak, mintsem hogy teljes értékű, önálló játékként lehessen rá tekinteni. Jött tehát a várakozás, előbb egy, aztán kettő, végül három évig – ennyi kellett ugyanis a Runicnak, hogy a megszámlálhatatlanul sok csúszás, illetve a bántóan rövid bétateszt után elkészüljön a Torchlight II. Azt a kettes utótagot pedig csak egyetlen játék viselheti annyira méltón, mint ő: a Diablo.

ADATOK

KIADÓ
Runic Games

FEJLESZTŐ
Runic Games

MŰFAJ
hack 'n' slash/ akció-RPG

MULTI
6 fős

INFO

A Torchlight II 2012. szeptember 20. óta kapható a Steam rendszerében 19 euróért. A dobozos verziót október 5-től lehet megvásárolni a hazai boltokban 4990 forintért. Figyelem a dobozos verziót is aktiválni kell a Steamen!

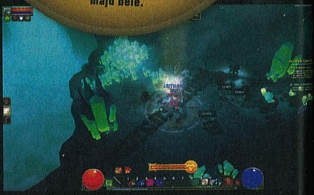
A hozzá való hasonlítás ugyan nem teljesen fair, hiszen egy jóval nagyobb, jóval tapasztaltabb csapat csinálta, sokkal több pénzből, de mindenképp elkerülhetetlen. Előhúzható a tavasszal debütált harmadik rész az érthető közelség, illetve az egyértelmű rivalizálás miatt, de ha igazi példát kéne találni, akkor mindenképp eggyel korábbra kéne utazni. A Torchlight II ugyanis pontosan olyan, mint amilyen a Diablo II volt: egy kiváló alapötlet kibővítése, feldíszítése, tökéletesre csiszolása, amely minden szempontból jobb, mint addig bármi. A Torchlight II márpedig jobb, mint bármi – a Diablo III-at is veri, méghozzá nem is kicsit.

GONOSZ VAGYOK ÉN

Minden mesének kell egy gonosz, és egy ördögi terv. A Torchlight II-ben ez az első rész névtelen főhősének jutott ki, aki a gonosz erőket szivárogtató Ordrak-szív hatása alá kerülve gázolt át a világon, hogy maga mögött égő falvakat, elhalálozott parasztokat, ledózerolt területeket, romokba döntött birodalmat hagyjon. A gonosz alkimista a világot összetartó hat őselem közti egyensúly felborítására törekszik, hogy így hajtson uralma alá mindent, ami csak él, vagy valaha élt.

És az MMO?

A Torchlight II befejezése után szinte adná magát, hogy a Runic azonnal nekilásson a multiplayer centrikus, MMO-szerű Torchlight folytatásnak, de lehet, hogy erre még hosszú évet kell várnunk. Azt ugyan még ők se nagyon tudják, mit készítenek legközelebb, de egyáltalán nem kizárt, hogy egy vadonatúj játékba vágnak majd bele.



A felső screenshot ne tévesszen meg senkit, ezúttal nem leszünk egyetlen bányába beszorítva

Lássuk be, ez a rengeteg gyertya sok jót nem jelent a folytatásra nézve. Egy démon jön? Vagy maga az ördög?

Nem lesz könnyű dolga, ez a világ ugyanis hatalmas. Többé már nem korlátozódik egyetlen városra, illetve az alatta meghúzódó bányára: a három fejezetet felölelő történet önálló, felfoghatatlanul részletesen kidolgozott helyszíneket kínál. Az első felvonás az Estheriai-sztyeppe havas-hegyes tájain kezdődik, a második a Mana-temető szinte végtelen sivatagában, míg a harmadik egy mocsaras, erdős, lápos vidéket, Grunnheimet mutatja be. Elképesztően karakteres tájak ezek, melyek nemcsak a színvilágukban térnek el egymástól, de hangulatban, illetve magában a tartalomban is. Az, hogy miért is annyira életszerű, valamint természetes, egy feltűnő trükknek köszönhető, mégpedig annak, hogy nem teljesen véletlenszerűen generálták a pályák. Vannak ugyan random létrejövő elemek, illetve olyan különleges katakombák, barlangok és ősi komplexumok, amelyek nem ismétlődnek, azonban nagy általánosságban elmondható, hogy itt a legtöbb helyszín kézzel faragott, éppen ezért nem annyira flexibilis, mint az első rész, vagy a rivális Diablo III volt. Persze ennek is megvan az előnye, ami elsősorban a díszes kimunkáltságban, illetve az egyediségben mutatkozik meg – mindenki meg fogja találni a maga kedvenc fejezetét, ahol tényleg órákra el tud veszni.

JÓKORA CSÚSZÁSOK UTÁN, DE VÉGRE CSAK MEGJELENT A TORCHLIGHT II, AMINEK MINDEN BITJE MEGÉRTE A VÁRAKOZÁST

Elvégre mind a sivatag, mind a mocsár, mind a havas táj tartogat meglepetéseket, ezernyi felfedeznivalót, és persze levágásra ítélt szörnyet. Habár itt nincs erős mitológia, nincs alaposan kidolgozott történet, nincs okosan felépített háttérvilág, ez viszont nem jelenti azt, hogy a Torchlight nem rendelkezik egyéniséggel. Elsősorban irodalmi művekből, mesékből, fabulákból, horror és fantasy történetekből kölcsönzi az ötleteit, személyre, illetve fejezetre szabva a maga ideáit és furcsa szerzeteit. A törpök itt is rendkívül okos mérnökök, akik automatizált ütegekkel, szén hajtotta robotokkal, magukból lángcsóvákat kilövellő egységekkel védik a területüket. A sivatagban lándzsás katonák, puskás őrök, hiénaszerű állatok várják a bátrakat, míg az erdős-mocsaras vidéken méregfelhőt eregető gombák, vérfarkasok és más, nem éppen barátságos helyiek gondoskodnak arról, hogy soha, egyetlen percre se érezzük magunkat biztonságban.

LOOT, LOOT, LOOT!

Kár is lenne tagadni, hogy mind a stílus, mind a játék főszereplője az a tömérdektelen mennyiségű tárgy, amely a hullákból, illetve a ládákból esik ki. Legyen szó kardokról, bárdokról, baltákról, kalapácsokról, íjakról, varázsbotokról, karmokról, páncélokról, kesztyűkről, pajzsokról, övekről, gyűrűkről, nyakláncokról vagy drágakövekről, mindig, minden helyzetben, minden szituációban annyi minden kerül a földre, hogy egyszerűen lehetetlen egy métert is úgy megtenni, hogy ne akadna valami, amit minimum megnézni, de akár

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az **AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: **www.aqua.hu**

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	85 FPS	65 FPS	48 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600*1200 felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló Low fokozaton, az extra funkciók kikapcsolva. A játék fut, mint a szél, de ez nem meglepő.	1600*1200 felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló Medium fokozaton, az extra funkciók kikapcsolva. A látvány javul, a sebesség kicsit esett.	1600*1200 felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló High vagy Very Hig fokozaton, az extra funkciók bekapcsolva. A játék az öreg gépen is szuperul fut.
AQUA electromax GAMER MAX	110 FPS	73 FPS	65 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	Full HD felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló Low fokozaton, az extra funkciók kikapcsolva. A játék így is pofás, a sebesség pedig olyan, amiről általában csak álmodni szoktunk.	Full HD felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló Medium fokozaton, az extra funkciók kikapcsolva. Az FPS érték még most is több, mint amire általában vágyni szoktunk.	Full HD felbontás, a grafikai beállításoknál minden kapcsoló High vagy Very High fokozaton, az extra funkciók bekapcsolva. Stabil 60 FPS-el fut a játék, és egyszerűen gyönyörű.

EASTER EGGEK

Szerencsére csak a játékosok fejében él a kép a rivalizáló stúdiókról. Egy-két kivételt leszámítva a való életben erről szó sincs, hiszen termeljen akárhány milliárd dollárt is egy évben ez az iparág, azért még mindig annyira kicsi, hogy a legnagyobb nevek személyesen is ismerik egymást, sőt, esetenként még a tiszteletüket is leróják egymás előtt. Ezt teszi a Runic is, a maga sajátságos humorával!

Borderlands

Minecraft

Skyrim

DIABLO III vs. TORCHLIGHT II

Biztosra vehető, hogy ezt a kis táblázatot a fejében már mindenki összerakta, de azért mi is szembeállítottuk a legfőbb különbségeket a Diablo harmadik és a Torchlight második része között. Induljon hát a tabella-harc!

	DIABLO III	TORCHLIGHT II
Aukciós ház	✓	✗
Kisállat	✗	✓
Multiplayer	✓	✓
Képességfa	✗	✓
Cloud save	✓	✓
Offline mód	✗	✓
Horgászat	✗	✓

Itt bizony senki nem mondhatja, hogy nem jutott neki elég felszedhető kacat...

felvenni is érdemes. A felszerelés folyamatos cseréje ezért elkerülhetetlen, de tény, hogy a legtöbb cucc bizony egy-egy kereskedőnél, előtte pedig a hű társként mindig jelenlévő kisállatunk táskájában végzi.

A karaktergenerálással párhuzamosan kiválasztott állat ezúttal is több faj közül kerül ki. Angol bulldog, sas, menyét, mini sárkány vagy akár kutya is betöltheti a málhás szamár szerepét, de az extra hátizsák biztosításán túl azért jut nekik is feladat bőven, hiszen maguktól is képesek támadni, sőt, még cuccok is aggathatók rájuk, vagy akár a varázslás műfajába is bevezethetők. Fontosságuk vitathatatlan: itt sosem kell tízpercenként visszarohanni a városba egy-egy katakomba mélyéről a telitömött hátizsák megritkítása céljából, mert a kis barátunk most is képes magától visszaszaványorogni, sőt, még egy bevásárlólista is a kezükbe nyomható, így értékes varázsitalokkal és tekercsekkel, plusz az eladott tárgyak után befolyó arannyal térhetnek vissza.

A Torchlight II grafikája egyszerre mesés és lenyűgöző – legyen szó akár az effektekről, vagy az egyes részletek kidolgozásáról

A TORCHLIGHT II FEJLŐDÉSE LEGINKÁBB A DIABLO I ÉS II KÖZÖTTI VÁLTOZÁSOKHOZ MÉRHETŐ, ÉS EZ BIZONY IGEN NAGY SZÓ!

SOCK-IT

A felsorolt kiegészítők és fegyverek önmagukban viszont nem érnek sokat, még a sok cserélgetéssel sem. Akkor tudnak igazán hatásosak lenni, ha egy drágakő is van a belsejükben. A socketelés a stílus egyik nélkülözhetetlen talppillére, így a Torchlightból sem hiányozhat. Az egyes kövek mennyisége és fajtája természetesen van annyira részletes és bőséges, mint maguké a tárgyaké, ráadásul mindegyikük máshogy viselkedik, attól függően, hogy kiegészítőkbe, vagy szörnyvágó-eszközökbe kerülnek-e. A rendszer által biztosított flexibilitáshoz, változatossághoz egyszerűen semmi sem érhet fel, túlzás nélkül állítható, hogy ez minden idők egyik legjobban kimunkált hack 'n' slash-e, ahol a lehető legmélyebb szintekig testre szabható az irányított hős.

Az első rész kasztkínálata nem köszön vissza, de azért nagy az áthallás a korábbi és az aktuális lehetőségek között. Ezúttal is négy kategóriából választható ki a főszereplő, lehetsz Berserker, Outlander, Embermage, valamint Engineer. A legegyszerűbb ezúttal is a barbárszerű harcos, a Berserker, aki alapjáraton karmokkal, a lehető legközelebbről ugrik az ellenfelek nyakába, de természetesen minden kaszt képes bármilyen fegyvert hordozni, így az sem kizárt, hogy valaki olyan mágust indít, aki nemcsak varázsbottal, de akár gépfegyverrel is ritkítja az ellenfél sorait.

A legnagyobb fejlődés ezen a területen történt: minden kaszt ténylegesen egyedi, semmiféle átjárás nincs köztük, mindegyikük saját skillekkel és képességfákkal rendelkezik.

Természetesen ez azt is jelenti, hogy mindegyiknek megvan a maga specialitása, illetve az a játékstílusa, amit követve a lehető leghatékonyabbak lehetünk. A Berserker a természetet hívja segítségül, farkasokat idézve, jég vagy tűzviharokat keltve. Az Engineer ezzel szemben apró robotokkal menti az irháját, valóságos mini sereget építve maga köré. Az Outlander az itteni rogue, aki íjjal és alacsony szintű

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

PRÓBÁLD KI A KASZTOKAT

Elsőre ugyan kevésnek tűnhet, hogy alig négy kasztból lehet választani a Torchlight II-ben, de a szám megtévesztő lehet, hiszen a karakterek teljesen lefedik az összes játékstílust, így mindenki megtalálhatja a maga kedvencét. Az se baj, ha valaki elsőre nem tetszik: már az első fejezetben, 1 óra alatt úgyis kiderül, ha nincs szerelem az újdonsült figyben. Sebaj: bármikor indítható új karakter.

NE FÉLJ A NEHÉZSÉGTŐL

Bár már az előző epizód sem okozott különösebb idegeskedést a nehézségi fokok alsóbb felén, ez a folytatásra határozottan igaz. Nem tudni, miért, de a normal fokozat szinte teljesen mentes a kihívástól: vígan, szinte sérülés nélkül lehet boldogulni akár olyan területeken is, ahol négy-öt, vagy ennél is több szinttel előrébb járó ellenfelek vannak. Ha jót akarsz magadnak, veteránon kezdesz!

JÓL VÁLASSZ KISÁLLATOT

Az első karakter létrehozásánál előfordulhat, hogy a pet kiválasztására már nem jut vagy idő, vagy kedv, de kár lenne elsietni a döntést. Mivel a Torchlight egy meglehetősen hosszú kaland, a hű állat pedig végig ott lesz a lábadnál, ezért gondold meg alaposan, milyen fajtát is szeretnél, nehogy órák után jöjj rá, hogy nem tetszik a dögöd, akkor ugyanis már késő lesz – ez egy életre szóló döntés.

Vajon az már a World of Warcraft hatása, hogy ezeket a lényeket is Pandának látjuk...?

mágiával boldogul, míg az Embermage a tősgyökeres Gandalf imitátor, aki metálfehér haj és szakáll nélkül, földeket és persze ellenfeleket megmozgató, átformáló bűvigékkel teszi a dolgát.

LÁBHOZ, MENYÉT

A karakterek fejlesztése, erősebbé tétele minden hack 'n' slash alapja: a bezsákolt tapasztalati pontok szintlépéssel járnak, azok pedig skillpontokat adnak. Képességből eszméletlenül sok van, a négyszer három fa kiismerése már önmagában hetekre elegendő játékidőt adhat, főleg, mert respecelésre, vagyis a megvásárolt képességek újra elosztására nincs is lehetőség. Minden döntés végleges, maximum csak az utolsó három elköltött pont kérhető vissza, ennél mélyebb átrendezésre azonban nincs lehetőség. Emiatt az újonnan elért szintek alkalmával tényleg alaposan meg kell gondolni, hogy mit is érdemes fejleszteni, mert egy tutinak hitt skillről is gyorsan kiderülhet, hogy a gyakorlatban teljesen haszontalan, vagy van helyette más, ami legalább annyira erős.

Ugyanez elmondható számszerűsített tulajdonságokról is. A nagy rivális, a Diablo III egyik legkellemetlenebb része az automatizált szintlépés volt, ott már egyáltalán nincs beleszólási lehetőség a karakterépítés ezen részébe. Ezzel szemben a Torchlight II igazi öreg motoros, aki bízik a játékosban, és hagyja, hogy az arra költse a pontjait, amire tényleg akarja. A határtalan szabadság ne tévesszen meg senkit: hiába indít valaki Berserkert, attól még ugyanúgy pakolnia kell a mágiára, mert az összes skill manát emészt fel. Teljesen elbaltázni a szereplőket azért nem lehet, szinte bármilyen összeállítással tudnak boldogulni, javítási lehetőség pedig akad bőven, elvégre 100 a felső szintkorlát, és az első végigjátszás alatt ennek általában csak a felét sikerül elérni. Persze akkor sincs baj, ha kifogynak a lehetőségek, mert egyrészt ott a New Game+, ahol már felfejlesztett hőssel tudható le ismét a történt, másrészt lehetőség van a harcosok nyugdíjazására is, akik annak függvényében hagynak egyre durvább bónuszokat az utódjukra, minél később költöztetjük be őket az öregek otthonába.

A MULTIPLAYER

Sajnos a három fejezet nem túl hosszú: a nevetségesen könnyű normal fokozat miatt szinte kötelező legalább veteránon nekikezdeni a játéknak, de lehetőség van hardcore karakter indítására is, amely az első elhalálozást követően azonnal az örök vadászmezőkre kerül.

Hiába azonban az alig 15 órás sztori, a rengeteg kaszt, a tengernyi fejlesztési lehetőség, illetve a New Game+ miatt mindenképp hosszú élet vár a Torchlight II-re, főleg a közelgő modok, illetve az ingyenes tartalmi bővítések fényében. A sztori végeztével ráadásul olyan kincses térképek is vásárolhatók, melyek a legdurvább lootot és a legkeményebb, legmagasabb szintű ellenfeleket tartalmazzák, így olyan endgame-re lehet készülni, ahol még a sokat látott veteránok is vért izzadhatnak. Ebben még csak magányra sincsenek ítélve, mert végre van multiplayer: maximum hat fő kerülhet egy csapatba. Ezen a téren a Runicnak még van mit tanulnia, a szerverkereső csapnivaló, a barátlista elérése körülményes, a játékosok egy területre való terelése pedig teljesen kidolgozatlan. Rengeteg a céltalan bolyongás, mindenki a maga feje után megy, az ellenfelek pedig egyáltalán nem erősödnek annyit, mint ahogy az elvárt lenne.

Javításra, fejlesztésre éppen ezért mindenképp szükség lesz, de biztosra vehető, hogy az elkövetkezendő hónapok frissítései mindent megoldanak. Hiszen ezeket leszámítva a Torchlight II pazar, az alacsony gépigénye, illetve a borzasztóan barátságos ára miatt vérbeli tömegjáték, egyben példaértékű folytatás, illetve olyan igazi rivális, amely nem csupán felnőtt a Diablo III-hoz, de szinte minden szempontból túl is szárnyalta azt.

ÉRTÉKELÉS

WILSON

GÉPIGÉNY

1,4 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 1,2 GB HDD

Egyértelmű volt, hogy a Torchlight II jobb lesz, mint az első rész, de még így is minden várakozást felmülmúlóan remek lett!

GRAFIKA	**90%**
HANG	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**95%**

PRO

Rengeteg skill és felfoghatatlanul sok loot várja a kalandorokat, legyen szó bármelyik kasztról. Ráadásul a gépigénye annyira alacsony, hogy gyakorlatilag bármin elfut, offline is.

KONTRA

Alig három fejezet van, a multiplayer pedig teljesen kidolgozatlan és kezdetleges.

89%

A játék normal nehézségi fokozaton nem jelent túl nagy kihívást, ezért érdemes rögtön feljebb csavarni a nehézséget, és meghívni néhány havert is a partiba, ugyanis így lesz emlékezetes a játék

NE TARTOGASD A KÖVEKET

A socketelés művészete, vagyis a drágakövek fegyverbe, páncélba, erre alkalmas tárgyakba való belerakása nem egy ördöngösség, szó szerint egyetlen kattintás műve. Nagy tévhit viszont, hogy kevés van a kövekből – egy-két óra alatt akár egy teljes inventoryt is meg lehet velük tölteni. Fontos, hogy mibe és mit raksz, de semmiképp se ülj rajtuk sokáig, az utánpótlás folyamatosan érkezik.

RÁD VÁRNAK A KALMÁROK

Minden fejezetben, minden nagyobb városban több árus is várja, hogy rájuk zúdítsd a portékád. Vásárolni szinte egyáltalán nem érdemes, egy ellenfél vagy egy láda is sokkal jobb cuccokat fog dobni, mint bármi, amit egy kalmár fel tud kínálni. Scrollokból, gyógyitalokból azonban csak náluk lehet megfelelő készletet felhalmozni, így mindig igyekezz degeszre tömni a hátizsákod ezekkel.

GYŰJTSD AZ ARANYAT

Hiába tűnnek haszontalannak a kereskedők, az arany mégsem értéktelen: elsősorban az enchantolásnál, vagyis az egyes tárgyak speciális tulajdonságokkal való felruházásánál jön jól, amely a harmadik szinten már több tízezerbe is fájhat. A legtöbb pénzt a történet befejezése, a térképek megvásárlása során lehet eltapsolni, mert még a legolcsóbb is 400-ba kerül.

NEW GAME +

Vége a történetnek, letudtad az extra térképeket is, de még Torchlightoznál? Akkor rád vár a New Game +! Az opció révén a teljesen felfejlesztett karakterreddel vághatsz neki újból a játéknak, keményebb ellenfelekkel, értékesebb loottal találkozva. A legjobb, ha ezt már tényleg ismerősökkel indítod el, elvégre kaszabolni csapatban, összedolgozva a legjobb érzés.

TÚL MÉLYRE ÁSTAK

Miner Wars: Arena

[ÍRTA MAHMUD] **Egy szó: Tunneler. Ha ennek hallatán a felismeréstől úgy érzed magad, mint akit nyakon vágtak egy elcsalt osztott képernyős párbaj után, már rohanj is a tárcádért, és hívd a kétgyermekes szomszéd Ferit, mert ideje nosztalgiázni! De még mindig itt ülsz, ugye?**

Ez itt a „bázisod", képzeletben mindenki be is rendezheti magának

Nem is csoda, hiszen több mint húsz év telt el azóta, hogy a szóban forgó DOS-os játék testvéreket és legjobb barátokat fordított egymás ellen pixelpukkasztó, billentyűzetgyilkos csatáiban. Vannak azonban, akik nem felejtenek, a Keen legénysége pedig egy merész ötlettől és a mai napig tartó rajongástól vezérelve úgy döntött, elkészíti a Tunneler sajátos remake-jét. Mivel a prágai srácok már hosszú évek óta készülnek első nagy dobásukra a Miner Wars 2081 című űrhajós shooterrel (bővebben a 14. oldalon olvashatsz róla), talán nem meglepő, hogy az újraprogramozott klasszikust is ebben az univerzumban helyezték el.

BÁNYAOMLÁS

Az alapok persze mit sem változtak. A Tunneler fúrótankjait ugyan aszteroidákban vájkáló űrhajók váltották fel, de a cél továbbra is az alagutakban ólálkodó többi „bányász" megsemmisítése maradt. A meccsek elején elszigetelt bázisunkról (na jó: egy színes platformról) indulunk, a kezdetben járhatatlan, sziklás terepen pedig magunk alakíthatunk ki szűk útvonalakat vagy épp tágas csatatereket, hogy azokon később eltegyük láb alól a riválisainkat. A fúrás azonban idővel felemészti hajónk energiáját, s ha ennek következtében nem szeretnénk üres tankkal felrobbanni, néha vissza kell térnünk a bázisra utántöltésért. A gyógyulás ugyanilyen módon történik, amennyiben pedig nem élünk rendszeresen e két lehetőséggel, újjászületésünkkor garantáltan viszontlátjuk a négytornyú platformot.

Ellenfeleinkkel szemben akkor lesz a legtöbb esélyünk, ha némi szerencsével belebotlunk az aszteroidából kibányászható extrákba, melyek lehetnek fegyverek, pajzsok, de

lőszert vagy energiát adó bónuszok is. A kellő felszereltség mellett elengedhetetlen az okos manőverezés, vagyis fontos, hogy mindig mi lőjünk először, lehetőleg az ellenséges hajók mögé kerülve. Mindez azonban korántsem könnyű feladat, hiszen a játék felülnézetes volta miatt közeledtünket nem túl nehéz megjósolni...

A kihívás és a játékélmény persze akkor idézi leginkább a DOS-os matuzsálemet, ha butácska botok helyett egy alattomos cimboránkkal mérkőzünk meg az osztott képernyős módban. Szerencsére ez a mára szinte teljesen eltűnt többjátékos opció még mindig rendkívül szórakoztató, arról nem is beszélve, hogy mennyire nosztalgikus egy billentyűzeten játszva közvetlen közelről halláskárosodást okozni a gyakran sportszerűtlen meccsek hevében.

NINCS FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

A Miner Wars: Arena legnagyobb problémája ugyanakkor éppen a magasztalt osztott képernyős módból fakad. Mivel kétségtelenül ez a játék legélvezetesebb eleme, néhány csendháborításba hajló parti után az embernek egyszerűen már nincs kedve botokkal szerencsétlenkedni. Hiába adott három különböző játékmód és nehézségi szint, sőt, számos variálható győzelmi feltétel: az unalmas vagy épp frusztrálóan erős gépi ellenfelek legyőzéséhez szinte semmiféle motiváció nem társul. Bárminemű történet hiányában egy épkézláb fejlődési rendszer lehetne igazi húzóerő, tapasztalati pontjaink azonban csak haszontalan, díszes rangjelzésekre válthatók. Új hajókat

ADATOK

KIADÓ
Cosmi Corporation

FEJLESZTŐ
Keen Software House

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,6 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 200 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Múltidéző rétegjáték puritán kivitelben, kissé sekélyes tartalommal.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Az osztott képernyős mód még mindig remekül működik...

KONTRA

...de minden másra könnyen ráununk, így nem éri meg az árát.

57%

és fegyvereket sem szerezhetünk, az egyszemélyes kampány végigjátszása pedig még dicsekvési alapnak is kevés a suliban.

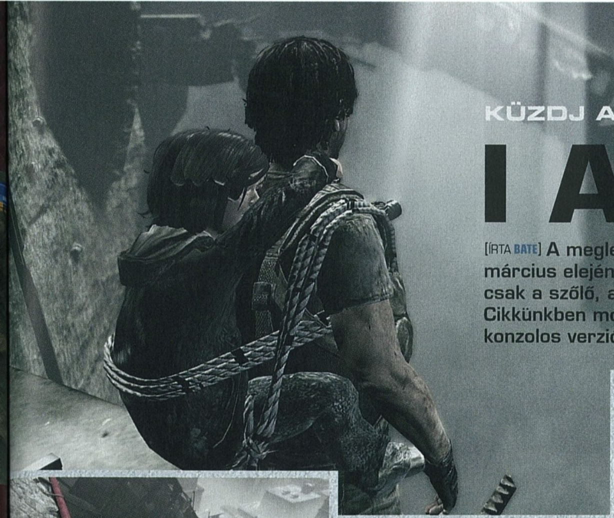
De semmi baj, hisz ott a többjátékos mód, igaz? Már csak találnunk kell valakit, aki hajlandó leülni mellénk alagutat fúrni és hősiesen veszíteni anélkül, hogy tíz perc után lelépne Battlefieldezni... Most, hogy gondolatban leírtuk baráti körünk legnagyobb részét, kezdhetünk is keseregni afölött, hogy a fejlesztők a retrót erőltetve egyszerűen kihagyták az online multiplayer opcióját a játékból.

A DÍJESŐ ELMARAD

Az Arena ráadásul még csak szépnek sem nevezhető, de ezt a mellékelt képek alapján már bizonyára mindenki leszűrte. No nem mintha egy ilyen játéknál a grafika lenne a legfontosabb tényező, de az efféle puritán látvány csak a zökkenőmentes online élmény érdekében lehetne elfogadható – olyan meg ugye nincs. Hasonló a helyzet a zenével is (lévén az sincs), és a hangokkal sem zsebelnek majd be túl sok díjat a készítők.

Mindazonáltal biztosan akadnak páran (elsősorban az eredeti Tunneler megvénült rajongói), akik a felsorolt negatívumok ellenére is jól fognak szórakozni, ezért nem is rossz játéknak nevezném a Miner Wars: Arenát, inkább rossz üzleti döntésnek. Az alapvető probléma ugyanis a szűk célközönség, emiatt pedig érdemes lett volna a megjelenést a születőben lévő franchise nagyobb címeinek (Miner Wars 2081 és MMO) premierjéig halasztani, remélve, hogy azok farvízén több példány elkel majd. Per pillanat azonban akad olcsóbb, sőt élvezetesebb felülnézetes akciójáték a piacon, így az Arenát csak fanatikusoknak és megszállott pazarlóknak tudom nyugodt szívvel ajánlani.

A Miner Wars Arenában a bányászat olyan, mint az életben: egyedül nem az igazi!



KÜZDJ A TÚLÉLÉSÉRT!

I Am Alive

[ÍRTA BATE] **A meglehetősen hányatott sorsú I Am Alive március elején jelent meg X360-ra és PS3-ra, s akárcsak a szőlő, a PC-s verzió is beérett szeptember elejére. Cikkünkben most átvesszük, hogy mit nyújt a játék a konzolos verziókhoz képest.**

A 2012/04-es számunk konzolos I Am Alive tesztjének INFO dobozában a következőket írtuk: „PC-s megjelenésről nincs hír, de nem lepődnénk meg, ha 2-3 hónap múlva (a Rayman Origins mintájára) már a személyi számítógépeken is játszhatnánk a programmal". A jóslatunk ugyan nem volt egészen pontos, hiszen fél évet kellett várni a PC-s verzióra, de ettől függetlenül igazunk lett, hiszen szeptember 6-án a Steamen is megjelent az I Am Alive, így már a PC-s közösség is elmerülhet a nem kevés kihívást, egyedi harcrendszert és speciális mászkálós/ugrálós részeket tartalmazó alkotásban.

Cikkünkben a játékmenet ismertetésére külön már nem térünk ki, hiszen az teljes egészében megegyezik a konzolos változatban tapasztaltakkal, viszont ha nem olvastátok a 12/04-es számunkban közölt cikkünket, akkor sincs baj, lévén a tesztet PDF-formátumban megtalálhatjátok jelen számunk DVD-mellékletén.

TOVÁBBCSISZOLVA

Az biztos, hogy az I Am Alive nem a grafikájával szögezte a játékosokat a képernyő elé, hiszen hiába dobogott az Unreal motor a konzolos verzió alatt, a látvány a három évvel korábbi játékokat idézte: alacsony felbontású textúrák mindenfelé, kidolgozatlan tereptárgyak és karaktermodellek, és mindezt egy monokróm szűrővel is megoldották a készítők. Ez utóbbira igazából szükség is volt, hisz illett a romokban lévő városhoz, de azért sok helyütt látszott, hogy csupán a grafikai hiányosságokat palástolták vele a fejlesztők. A PC-s változat bejelentésekor viszont külön kiemelésre került, hogy a látvány kap majd némi tuningot, és ezúttal nem is lódított a marketing gépezet.

Ritkán tapasztalhatunk ilyesmit, de az I Am Alive-ról elmondható, hogy a PC-s port jobb, mint a konzolos eredeti

Csodát persze nem kell várni, az I Am Alive még mindig nem egy szép játék, de a konzolos verzióhoz képest rögtön tetten érhető a javulás. Egyrészt a játék már futtatható Full HD (1920x1080) felbontásban is, a modelleket és a textúrákat pedig sikerült ehhez a minőséghez igazítani, így mind a környezet, mind a főhős (illetve a többi karakter) jobban fest, mint ahogy azt fél éve tapasztalhattuk X360-on. Mindez manapság persze édeskevés, a Ubisoft Shanghai munkája grafikai szempontból elbújhat az aktuális sztárjátékok mögött, de azért mindenképpen pozitív, hogy nem egy az egyben konzolportot kaptunk, hanem a fejlesztők – a lehetőségeikhez mérten – igyekeztek a PC-k képességeihez igazítani a programot.

OLVASD EL MOST!

Ha lemaradtál a **PC Guru 2012/04**-es számáról, de kíváncsi vagy, hogy mitől egyedi az **I Am Alive**, akkor most nem kell mást tenned, mint beolvasni ezt a QR kódot, és elolvasni az interneten is megtalálható eredeti cikkünket. **Figyelem:** kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Shanghai

MŰFAJ
túlélő/platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

AMD Athlon 64 X2 3800+ vagy Intel Pentium 4 630D CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT vagy ATI Radeon HD 2600XT VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A már konzolon is bizonyított játékmenetet csiszoltabb formában kapjuk vissza PC-n.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

A játékmenet és a hangulat még mindig ütős.

KONTRA

A grafika a PC-s portban is elavultnak hat, illetve az irányítás sem tökéletes.

85%

A saját kislányunk keresése közben mások életét is helyre tesszük – már amennyire lehet...

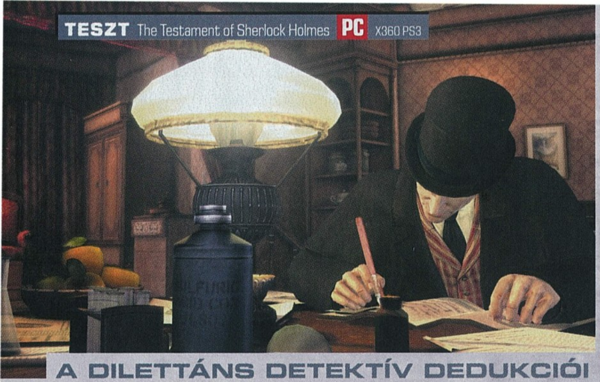
KÉZRE ÁLL

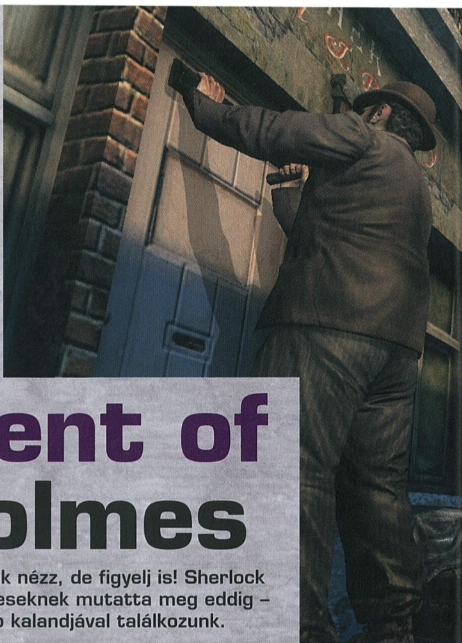
És nemcsak a grafika terén tapasztalhatunk fejlődést, de az irányítást is sikerült a billentyűzet/egér kombóhoz igazítani. A program persze továbbra is irányítható kontrollerrel, de túlzás nélkül kijelenthető, hogy a hagyományos PC-s kiegészítőkkel történő navigálás egyáltalán nem olyan frusztráló, mint amilyen az eredeti konzolos megoldás volt – ott ugyanis az analóg karoknak köszönhetően a legkényesebb szituációkban nem mindig az történt, amit a játékos szeretett volna. Ráadásul a gombkiosztás teljes egészében testre szabható, így mindenki a saját szokásaihoz igazíthatja a mozgást és a harcot.

EGY KIS PLUSZ

Ha pedig a grafikai „tuning" és a jól belőtt irányítás nem lenne elég, akkor meg kell említeni a tartalmi változásokat is. Igazán komoly bónusz ugyan nem jár a PC-s verzióhoz (így a befejezés ezúttal is teljesen váratlan és értelmetlen), de megjelent az easy nehézségi fokozat (az I Am Alive ugyanis már normálon is jóval nehezebb, mint az átlag játékok), illetve találkozhatunk a Replay Level opcióval is, aminek köszönhetően visszamehetünk minden olyan szakaszra, ahol korábban már végigverekedtük magunkat. Ezen funkció érdekessége az, hogy csakis a kiválasztott fejezet játszható végig, tehát ha teljesítettük az adott szakaszt, akkor visszakerülünk a menübe. Hogy akkor mégis mi az egésznek az értelme? A válasz egyszerű: az achievement vadászoknak így már nem kell újrajátszani az egész programot a 14 „eredmény" megszerzése érdekében.

Az I Am Alive már konzolon is korrekt kis játék volt, a PC-s port viszont több szempontból is túlmutat a fél évvel korábbi elődön. Ha szereted a kihívásokat és az egyedi játékmenetet, akkor ez a játék bőven megéri az érte kért 15 eurót.





A DILETTÁNS DETEKTÍV DEDUKCIÓI

The Testament of Sherlock Holmes

[ÍRTA MIDNITE] **Semmi sem az, aminek elsőre tűnik, szóval ne csak nézz, de figyelj is! Sherlock Holmes alakját mindenki ismeri, ám ezt az oldalát igen keveseknek mutatta meg eddig – ezúttal az antipatikus mesterdetektív életének legsötétebb kalandjával találkozunk.**

A maga korában a Sherlock Holmes novellafolyam olyan lehetett, mint számunka a CSI sorozatok. Az 1800-as évek végén a gondolat, hogy a lovas kocsik kerekének lenyomata alapján azonosítani lehet az egyes járműveket, vagy hogy a bűntény helyszínén talált ujjlenyomatok tökéletesen passzolnak az elkövetőhöz, meghökkentő elképzelésnek számított, ami a dilettáns detektív történetei által szivárgott be a köztudatba. Ezek a technikák később aztán mind valóságos és hétköznapi nyomozati eljárásokká lettek. Nem véletlenül vált Holmes a világ leghíresebb kitalált detektívjévé, módszerei ugyanis tudományosak, precízek, szigorúan a realitások talajáról szemlélik az emberi természetet és a materiális bizonyítékokat. Kérlelhetetlen logikája és szociopata jellemvonásai nemcsak a bűnügyi elemzés fejlődését ihlették, de olyan popkultúrában ismertté vált karakterek is épültek alakjára, mint a drogfüggő zseni Dr. House, a már említett CSI sorozat Gil Grissomja, vagy az eredeti képregényekben sötét detektívként megjelenő Batman. A különc lángelme londoni munkásságának krónikáját tehát számtalanszor feldolgozták már, és a videojátékok zsánerében sem éppen új – a The Testament of Sherlock Holmes már a hatodik installációja a Frogwares nyomozós sorozatának. De a játék sok szempontból eltér elődeitől, ami részben a tudatos fejlesztői döntések és a vadiúj grafikus motor, részben pedig a sokkal inkább felnőtteket célzó tartalom eredménye.

A KÉPZELET TUDOMÁNYOS ALKALMAZÁSA

A történetnek semmi köze Arthur Conan Doyle regényeihez, rajongóként mégis azt kell mondanom, hogy (egy-két furcsa és banális bakitól eltekintve) méltó az irodalmi örökséghez. Részleteket elárulni egyenlő lenne a játékélmény rombolásával, így csak nagy vonalakban mondom: a Baker street 221B alatt élő páros, Sherlock Holmes és Dr. John Watson szokott ütemükben oldják meg a 19. századi London bűntényeit. Watson pontos naplót vezet életük eseményeiről, s ezen novellaszerű irományokon át bontakoznak ki a szálak, a doktor narratívájával és a két úriember nézőpontjának váltogatásával körítve. Sötét és nyomasztó út ez, amit megcsonkított holttestek és rafinált gyilkosságok mocskos nyomai szegélyeznek, mindez pedig a felturbózott grafikának köszönhetően gyomorforgató részletességgel tárul szemünk elé. Üdítően ragaszkodott ezúttal a Frogwares ahhoz a Sherlock karakterhez, akit Sir Doyle szavai a klasszikus könyvekben lefestenek – leereszkedő, mogorva, emberkerülő szociopatát ismerhetünk meg, akit briliáns elméje ugyanúgy alkalmassá tesz a tévedhetetlen nyomozó, mint a mindenkit megtévesztő sorozatgyilkos szerepére. S ez a határvonal lassan, de biztosan mosódik el minden fejezetben – a zseni, aki gyerekeket fenyeget meg és rendőrtisztek szemébe hazudik rezzenéstelenül, közben pedig minden eszköze megvan a nyomok meghamisításához, miért ne lenne képes csalni és gyilkolni? A gyanú árnyéka sötéten vetődik Holmes alakjára, és ahogy Watson bizonytalanodik el lassan a viktoriánus lakóházak és füstös ópiumbarlangok között, úgy a játékos is idegesebben figyeli „barátja" ténykedését. Vajon ügyes manipuláció áll a háttérben, vagy Sherlock fejében tényleg elpattant valami?

Nem áruljuk el, hogy mi történt itt, nektek kell majd kideríteni, mit keres egy malac a hulla mellett

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Testament of Sherlock Holmes 2012. szeptember 20. óta kapható Európában. A Steames digitális változat 40 euróba kerül, a dobozos verzió pedig 5 990 forintért szerezhető be a boltokban, ráadásul magyar felirattal kiegészítve – érdemes inkább ezt a verziót választani, már az árkülönbség miatt is!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FIGYELD A SZÍNEKET

A beépített segítségek közül a legfontosabb, amire érdemes figyelned, az a fontos elemeket jelző nagyító ikon színe. Ugyanis mikor még van megvizsgálni való dolog az adott nyom körül, a színe az alapbeállítás szerint kék marad. Amint pedig kimaxoltad a lehetőségek számát, a kis ikon zöldre vált, ezzel jelezve, hogy nincs több dolgod azon a konkrét tárgyon vagy áldozaton. Ez igen hasznos segítség.

A SZAVAK EREJE

A vizuális nyomok és látható segítségek mellett érdemes figyelni a Sherlock és Watson közt elhangzó párbeszédekre is, ugyanis a két úriember néha olyan információmorzsákat ejt el, amik a nyomozás előremozdításában is hatalmas segítséget nyújtanak neked. Mikor a hírhedt mesterdetektív elmagyarázza barátjának módszerei és következtetései részleteit, mindig érdemes alaposan odafigyelni rá.

HARMADSZORRA AZ IGAZI

Nem újszerű koncepció ez a pixelvadászattal tarkított kalandjátékokban, de itt fokozott fontossággal tartsd mindig észben azt, hogy a helyszínekhez, tárgyakhoz és nyomokhoz bizony érdemes vissza-visszatérni. Sőt, egymás után többször is vizsgáld meg a fontosabb dolgokat, s ha elakadsz, első lépésként járd be újra a korábbi helyszíneket, többször végigpróbálva minden lehetséges nyomozati pontot.

Milyen ismerős formája van annak a kalapnak. Csak nem a fiatal Sherlockot látjuk a képen...?

GONDOK A PC-S VERZIÓVAL...

A The Testament of Sherlock Holmes minden hibája, s egyszerűsített játékötlete ellenére is kalandjátéknak minősül – s mint ilyen, elvárható lenne, hogy a műfaj ősplatformján, tehát személyi számítógépen is jól szerepeljen. Nos, míg a nagy elöd Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper konzolon gyengélkedett, addig a legendás nyomozó emlékirataival pont a PC-n akadnak gondok. Sokan, köztük]{redenc mester is, panaszkodnak fagyásokra, kilépésekre, sőt, AMD processzorokon előfordul megmagyarázhatatlan felgyorsulás vagy lelassulás is. A Windows Vistával sem ápol épp jó viszonyt az ópiumrajongó detektív, és többeknél előfordul, hogy az amúgy korrekt hangzás magas frekvenciájú ciripeléssé fajul. A fejlesztők egyelőre hallgatnak, így nem tudjuk, lesz-e javítás, de fontos megjegyezni, hogy a nagy többségnél nincs gond a játékkal – Chocho például mindenféle nehézség nélkül tudott játszani vele.

AZ ELME LÁZAD A TÉTLENSÉG ELLEN

Nyomozásunk valóságos és kimerítő lesz Sherlock és segítője bőrében – a játék nem ígér könnyű feladványokat, bár azért évtizedes detektív tapasztalat híján is boldogulni fogunk. Két fontos skillt kell türelmesen gyakorolni eme point-and-click kaland során: az első az aprólékos megfigyelés, a másik a betonkemény logika. Néha ugyan át-át csúszik pixelhunting kategóriába a nyomok keresése, legyen szó egy lemetszett hüvelykujjról vagy a polcon eldugott könyvről, a meglehetősen gyakori puzzle részeknél pedig a sakkban és egyéb ismertebb logikai fejtörőkben való jártasság a minimum követelmény. Ám a nehezen megütött főnyeremény a legédesebb, minden újabb fejtörő megoldásával igazi diadalt érezhetünk. Mintha csak menjen végbe, hanem valódi részesének érezzük magunkat, a játék a sorozatban már korábbról megismert „deduction board"-okat használja. Ezen naplóba skiccelt jegyzetekben folyamatábraszerűen találjuk meg az általunk már felderített, nyomravezető tényeket, s ha elég összegyűlt belőlük, megpróbálhatunk előre meghatározott következtetéseket

Habár a játék egy teljesen új Sherlock történetet mesél el, ez nem érződik rajta, a sztori tökéletesen passzol a karakterhez

Sherlock valódi segítői lennénk... Üdvözlendő módon próbálja fenntartani a játékos számára ezt a szerepet a Testament, így a meglelt nyomok laboratóriumi elemzését is ránk bízza, elmeizzasztó minijátékot kreálva a vegyi analízis vagy az ujjlenyomatvétel feladatából. Az egyértelműnek látszó tényeknél nincs megtévesztőbb, így sokszor az alapos, viktoriánus eszközökkel berendezett laborban születő eredményeken áll vagy bukik következtetéseink sikere. No és persze a dedukció művészetén!

ZÁRJUK KI A LEHETETLENT

Holmes legnagyobb „találmánya" a dedukció, vagyis a szigorúan tényeken alapuló következtetések levonásának művészete. Hogy ez a folyamat ne csak a karakter fejében

levonni. A dedukció itt persze mindig csak három lehetőséget takar, ám ezek sokszor annyira hasonlóak vagy egyformán logikusak, hogy igazi mérlegelést igényel választani közülük. Az ábra végére jutva – ha mindent helyesen vezettél le – megkapod a következő helyszínt, az új gyanúsítottat, vagy akár magát az ügy kulcsát. Ne feledd: ha kizártad a lehetetlent, ami marad, bármily elképzelhetetlennek tűnik is, az igazság lesz!

SZORÍTKOZZUNK A TÉNYEKRE

A hideg temetők és kénszagú laboratóriumok hangulatának átélése persze nagyrészt a látványelemek érdeme. A kifejezetten konzolokhoz fejlesztett grafika a vadiúj motorral szépen muzsikál, a helyszínek tradicionális miliője a Baker streeti rendetlen lakástól a viktoriánus apátságokig mindenhol kellemesen összeáll. Egyedül a karaktermodellek és darabos animációk zökkentenek ki néha, viszont a szellemes dialógusok és minőségi szinkron ezt igyekeznek behozni (a színészek amúgy a fejlesztőkhöz hasonlóan franciák, ezt vájtabb fülű gamerek észre is fogják venni).

Meg kell említeni az irányítást, hisz rendhagyó módon váltogathatunk külső és first-person nézet között. Nos, az utóbbit nem ajánlom. Bár beépítették a gombnyomással aktiválható futás kétes fontosságú funkcióját (viszonylag kis helyszíneken maradva, többnyire csak néznünk kell a tárgyakra), a Testament mégsem akciójáték, és a belső nézet döcögős irányítása teljesen szükségtelenül rombolja az élményeket. Néha megkapjuk Watson irányításának lehetőségét, akivel átélhetjük a teafőző és adatgyűjtő szárnysegéd mindennapjainak izgalmait – ez esetben sincs nagy igény a nézetváltásra. Nem vagyunk kibékülve azzal a korántsem sima folyamattal sem, ahogy Holmes az előtte fekvő helyszínrészlet megvizsgálható elemei közül váltogat – a kis nagyító ikonokat kiválasztva tekinthetjük meg az izgibb részeket, ami egy néha frusztráló forgolódással járó megoldás.

Sajnálatos módon a játékélménynek alá kellett rendelni némi realitás iránti igényt, így szemet hunyunk az olyan furcsaságok felett, mint hogy a szent emberek sakktáblára épülő puzzle-lel védik a széfjeiket, vagy hogy egy valószerűtlen „lény" bizonyul egy meghökkentő rablás elkövetőjének. Minderre persze szükség van ahhoz, hogy a Testament ne csak olvasás, ajtónyitogatás és kémcsövek előtt görnyedés reális, de unalmas masszája legyen.

Azt súgja a dedukció, hogy érdemes kipróbálni ezt a címet? Arthur Conan Doyle történetei és Sherlock minden inkarnációjának rajongójaként azt mondom, hogy igen. Ennél sötétebb, borzongatóbb, izgalmasabb nyomozós játékot még nem láthattunk, mert ahogy Sherlock mondaná: a bűn gyakori, ám a logika annál ritkább. Így evidens, hogy a logikát kell választanunk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2 GHz-es CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 14 GB HDD

A szokásosnál brutálisabb utazás Sherlock sötét elméjébe. Igazi kihívások, a klasszikus történetekből visszaköszönő karakterek, óriási fejlődés a sorozatban!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Fantasztikusan megírt történet, ami hűen követi az eredeti Holmes saga örökségét.

KONTRA

Az irányítás döcögős, néhol belassulnak az események, és a karaktermodellek sem mindig szépek.

84%

NÉZZ AZ ÉG FELÉ!

A játék alapból a földön fekvő testekre, elejtett nyomokra, kezed ügyében levő használati tárgyakra koncentrál. Könnyű hát elfelejteni a tényt, hogy a plafon vagy az ég irányába sem árt kémlelni egy tetthelyen. Sherlock karja ugyan rövid, ám mindenféle praktikákkal megtoldhatja azt, jóval feje fölött levő magasságokig elérve. Mikor felderíted az aktuális helyszínt, mindig jusson eszedbe: nézz fel!

A DETEKTÍV-ÖSZTÖN

A legnagyobb segítséget tanácstalanság esetén egy beépített „cheat", a detektív ösztön nyújtja. Ezt az adott konzolnak és kiosztásnak megfelelő gomb lenyomása hozza elő – hirtelen ihletet kapó nyomozónk lelki szeme előtt megjelenik a helyszín összes lehetséges forró pontja. Így a korábban észrevétlenül maradt nyomok is feltárulnak, egyértelműbbé téve, hogy mi lehet a következő lépés a nyomozásban.

HA NEM MEGY, NE ERŐLTESD

Fejtörők terén igen combosra sikeredett a játék, a logikai feladatok valóban megizzasztják néha még a gyakorlott sakk és puzzle mestereket is. Ha úgy érzed, képtelen vagy megugrani valamelyik kihívást, aggodalomra akkor sincs okod: ha elég sok időt tökölsz a képernyőt bámulva, a játék egyszer csak automatikusan felajánlja majd a lehetőséget, hogy átugord az adott feladványt, és haladhatsz tovább a sztorival.

VOND LE, AMIT LE KELL

Szükségtelen stresszelni a dedukciós táblák fölött, hiszen mindenképp el kell jutnod a helyes következtetésre, különben nem tudnál tovább menni a pályákon. Ha nagyon megakadnál vele, nyugodtan próbáld végignyomkodni az összes lehetséges választ és kombinációikat, nem bünteti érte a játék – mikor pedig megvan a helyes végkövetkeztetés, a folyamatábra zölddé változik, elárulva ezzel, hogy révbe értél.

VILÁGMENTÉS, ÚJRATÖLTVE

XCOM ENEMY UNKNOWN

[ÍRTA KREDENC]

Dúl a retróláz, a rebootok és remakek idejét éljük, ám sajnos ért már minket keserű csalódás ezen a téren, elég csak a Syndicate átfogalmazására gondolnunk. Emiatt is szorongtunk kicsit az újraértelmezett X-COM miatt – nagy örömünkre azonban feleslegesen.

Az eredeti X-COM azokban az időkben készült, amikor a PC-s játékosok között nagyobb számmal képviseltették magukat a 8- és 16-bites platformokon futó, izzasztóan nehéz címeken szocializálódott felnőttek, így a fejlesztők bátran tehettek eléjük komoly témájú és nagy kihívást nyújtó címeket. Mert bizony a brit Gollop testvérpár körökre osztott stratégiája ilyen volt: kegyetlen, kíméletlen, őszinte. Nem tette könnyűvé az ismerkedést, elzárkózott a villámrandiktól, és kerülte az egy éjszakás kalandokat. Akinek viszont sikerült a kegyeibe férkőznie, azt többé nem engedte el – a szerelem egy életre szólt. És bár történtek kísérletek a szellemi örökség továbbvitelére (lásd külön), ezek a nyomába se érhettek. Amikor kiderült, hogy a jogokat felvásárló 2K Games és a Firaxis javában dolgozik a legendás, több neves sajtóorgánum által is minden idők legjobb játékának választott ős modernkori újraértelmezésén, joggal ijedtünk meg, ugyanakkor bíztunk is abban a cégben, amely a sajnos jelentősen beszűkült TBS-piac egyik vezércímét, a Civilizationt gondozza. Igaz, nem is Sid Meier csapatának szakértelmét vitattuk, hanem azt, hogy a profitorientált óriáskiadók korában be mer-e vállalni a Take-Two egy, az eredetihez hasonlóan kemény, a játékosokat felnőttnek tekintő játékot. Nos, a válasz igen, még akkor is, ha több mindent jelentősen egyszerűsítettek, miután azonban a kezdetektől világos volt, hogy nem egy remake, hanem újragondolás készül, emiatt nem szabad csalódást éreznünk.

X-AKTÁK

Miután olvasóink közül nyilván kevesen játszottak a nagy előddel (bár megvásárolható a Steamen), a játékot „saját jogán" fogom bemutatni, csak itt-ott kitérve a változásokra. Kezdjük is rögtön az alapsztorival, ami meglehetősen sablonos (igaz, vannak dolgok, amiket fölösleges túlbonyolítani): 2015-ben a Földet megtámadja egy idegen faj, az emberiség pedig a végveszélyben végre összefog; megalakul az X-COM (Extraterrestrial Combat) nevű katonai szervezet, ennek élére pedig a 16 alapító nemzet vezette Tanács kinevezi a Parancsnokot – azaz téged. Innentől kezdve e hatalmas és bonyolult gépezet irányítása, fejlesztése a te kezedben van, döntéseid pedig az egész emberiség sorsát befolyásolják – és ez nem üres szólam!

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

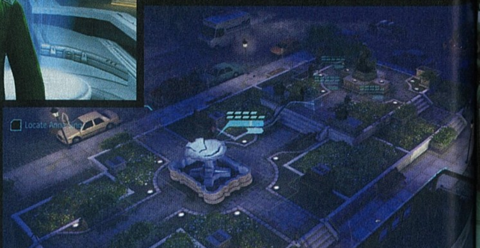
MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

Az XCOM: Enemy Unknown 2012. október 12-én jelenik meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt. A PC-s verzió a Steamen 50 eurót kóstál, míg a dobozos verzió 9 990 forintba kerül a hazai boltokban.

E bonyolult sakkjátszma alapvetően két szekcióban zajlik. Az első az úgynevezett Geoscape, azaz a bázisod; itt töltöd a legtöbb időt, és itt hozod meg az alapvető stratégiai döntéseket. Miután a Tanács egy alapfelszereltségű objektumot bocsátott rendelkezésedre, ahhoz, hogy megfelelően tudd irányítani szervezetedet, tovább kell fejlesztened azt. Minden egyes részlegnek fontos feladata van; kiemelt jelentőségű a labor és a műhely – előbbi a bevetésekről hazahordott hullákat felboncolva, idegen fegyvereket és egyéb tárgyakat megvizsgálva új technológiákkal áll elő, amelyekből aztán utóbbiak képesek olyan felszereléseket legyártani, melyekkel még nagyobb



A játék random generálja a bevetések térképeit, így kétszer aligha tévedünk ugyanarra a terepre

esélyel veheted fel a harcot a kis szürkékkel szemben, illetve az ő feladatuk otthonod bővítése is, persze a te utasításaid alapján.

NO PANIC!

Az összefüggések megértéséhez tisztában kell lenned a játék alapmechanizmusával. A bázis szíve az irányító központ, amelyben magát a földgolyót láthatod, a felette keringő műholdakkal és a Tanácsot alkotó nemzetek színekkel jelölt pánikszintjével. Ez utóbbi a legfontosabb mutató: minden egyes ország egy ötfokozatú skálával bír, és ha ez a mérce betelik, te pedig nem tudod záros határidőn belül csökkenteni azt, az adott állam kilép a szervezetből. Márpedig e lépésnek súlyos következménye van; egyrészt anyagi, lévén csak a tagok által összedobott pénzből tudsz gazdálkodni (leszámítva egy-két küldetést és a feketepiacot, lásd a tippeknél), másrészt, ha nyolc állam otthagyja a Tanácsot, a játék azonnal véget ér.

A fentiek megoldásának kulcsát a műholdak jelentik: amint fellősz egyet egy ország fölé, csökken és stabilizálódik a pánikszint, és jelentős bónuszokhoz jutsz: havonta még több kredit üti a markodat, plusz tudósokat és/vagy mérnököket is kapsz. A gond persze az, hogy egy szatellit megépítése hosszú idő, ráadásul erőforrás igényes is: egy központ csak korlátozott számú (2-4) eszközt képest kezelni, egy új helyiség megépítéséhez viszont szakemberekre, pénzre és energiára van szükség, utóbbit csak újabb generátor felállításával tudsz termelni – ráadásul az egész csak akkor ér valamit, ha a műhold által megfigyelt ország fölé vadászgépeket is vezényelsz, hogy a felbukkanó csészealjakat lelőhesd. Gondolom, már ebből is látszik a mechanizmus összetettsége – és ez még csak az egyik alappillér...

Az idegeneket érdemes élve elfogni, aztán a bázison „kellemes körülmények" között kihallgatni

Ha tehát már kering a magasban pár „szem", az irányító központban rátenyerelhetsz a „Scan for Activity" gombra. Ezzel indítod el az órát és tulajdonképpen magát az aktív játékot, lévén minden korábbi utasítás, amit kiadtál, egy várólistára került, az idő innentől kezd fogyni – és itt kezdődik az ufótevékenység figyelése is: amint riasztás érkezik, belépsz a második fázisba. Ha „csak" egy repülő szerkezet tűnik fel, viszonylag egyszerű a dolgod: rá kell küldened egy vadászt (feltéve, ha van az adott kontinenshez delegált és használható géped), ha azonban „talajszinten" történik valami rendkívüli esemény – nos, akkor jön a haddelhadd...

AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS

Ez pedig nem más, mint az éles bevetés, melynek elején a barakkban várakozó katonák közül ki kell választanod azokat, akiket a legalkalmasabbnak tartasz az adott feladatra. Kezdetben csak négyfős osztagod lehet; ezt a számot hatra növelheted a tisztképző suliban megvásárolható fejlesztésekkel – ezekhez a pénzen kívül az is kell, hogy valamely embered elérjen egy bizonyos rangot, mert bizony, ha elég tapasztalatot gyűjt valaki a harcmezőn, kinevezés vár rá, amely mellé még egy speciális perket is választhatsz. Ez azért is fontos, mert immár kasztok is vannak: a gyors, közelharci és közepes távolságú harcot preferáló Assault, a nehézgépfegyverrel és rakétavetővel felszerelt Heavy, a mesterlövész (Sniper), és a támogatást nyújtó Support.

Habár az új XCOM egyértelműen egyszerűsödött a nagy nevű elődhöz képest, ám a hangulat és a játékmenet ennek ellenére is elképesztően jó

Az invázió történelme

AHOGY MINDEN LEGENDÁS JÁTÉK, ÚGY AZ X-COM IS GAZDAG ELŐ- ÉS UTÓÉLETTEL BÍR. AZ ALÁBBIAKBAN EZEKET TEKINTJÜK ÁT, KITÉRVE PERSZE MAGÁRA AZ ALAPSZÉRIÁRA IS.

TAKTIKA 8-BITEN

A brit Julian Gollop, akit sokan az ipar egyik legfontosabb stratégiai újítójának tartanak, 1984-ben készítette el a Rebelstar Raiders című sci-fi témájú, körökre osztott taktikai játékot, melyet még két folytatás követett, a '86-os Rebelstar és a '88-as Rebelstar II. A nagy sikerre való tekintettel Julian kicsit továbbgondolta a szériát, és 1988-ban piacra dobta a szellemi folytatást Laser Squad címmel – ebben már szinte minden benne volt a későbbi X-COM-széria BattleScape módjából.

LEGENDA SZÜLETIK

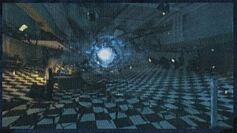
Gollop ezután elkészítette a Laser Squad folytatását, ami már izometrikus grafikát használt, és a demóval megkereste a Sid Meier vezette MicroProse-t, amely akkoriban dobta piacra a Civilizationt. Tetszett is nekik a cucc, de egy sokkal mélyebb játékot kértek, és bedobták az ufó-témát. Julian pár hét alatt összerakta a GeoScape-et, a random küldetésrendszert, a gazdasági modellt – ez már bejött a kiadónak, de háromévnyi fejlesztés kellett ahhoz, hogy végül 1994-ben megjelenjen az UFO: Enemy Unknown – a többi innentől történelem. A játék ezután szériává duzzadt (X-COM: Terror from the Deep [1995], X-COM: Apocalypse [1997], X-COM: Interceptor [1998], X-COM: First Alien Invasion [1999], X-COM: Enforcer [2001]), bár az első rész sikerét csak a Terror from the Deep tudta megközelíteni.

UTÓÉLET

A Julian és Nick Gollop nevével fémjelzett Mythos Games az ezredfordulón nekiállt az eredeti játék 3D-s remake-jének The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge néven, ám nem talált rá kiadót. A befejezetlen projektet megvásárolta a cseh ALTAR Interactive, és alaposan átdolgozva végül 2003-ban piacra dobta UFO: Aftermath címmel, ami elég jó fogadtatásban részesült, így még két részt készítettek a srácok, ez volt az UFO: Aftershock (2005) és az UFO: Afterlight (2007); a trilógia 2010/12-es számunk melléklete volt.

A másik XCOM

A jogtulajdonos Take-Two már 2008-ban megbízta a Firaxist az újraértelmezés elkészítésével, és a nagy lélegzetű projekt el is indult, teljes csöndben. Persze felröppentek pletykák, de ezeket nem erősítették meg – aztán a 2010-es E3-on robbant a bomba, amit a kiadó egyik legnagyobb baklövésének is nevezhetünk: nem ezt a projektet leplezték le, hanem a „bioshockos" 2K Marine FPS-ét, amely a széria alapmotívumaiból építkezik, és ami ki is verte a biztosítékot a rajongóknál. Pedig a sorozattól nem idegen az akció: a 2001-es Enforcer egy agyatlan TPS volt, és készült egy FPS is Alliance alcímmel 1998 és 2002 között, ami az akkori E3-akon rendre díjakkal tért haza, de végül leállították a fejlesztését. A mostani, XCOM nevű FPS első koncepcióját még Julian Gollop is „nagy szégyennek" nevezte, ezért a 2K Games teljesen átterveztette azt (emiatt a tervező Ed Orman és a művészeti vezető Andrew James fel is mondott). A legújabb információk szerint viszont a játék ismét megváltozott, erről bővebben a hírek rovat hasábjain olvashattok.



Szintlépéskor pár fix képességet leszámítva két lehetőség közül kell bezsákolnod egyet, így te határozhatod meg, milyen irányba fejlődjön embered, ami például a Support esetében gyakorlatilag két külön „alosztályt" jelent, lévén ily módon kiképezhetsz egy igazi felcsert, aki a csatatéren életre tudja pofozni a súlyosan megsérült bajtársát, vagy épp egy olyan fickót, aki fedezőtűzzel és füstgránátokkal támogatja a csapatot. A srácok felszerelését is te határozod meg, kiválasztva a megfelelő páncélt, elsődleges és másodlagos fegyvert, illetve egyetlen plusz cuccot, ami lehet gránát, medikit, vagy sokkoló, amivel élve foghatod el az idegeneket, sőt továbbfejlesztve az önjáró harci löveget is javíthatod – mert ilyen is van, ha kedveled a gépesített harcmodort, esetleg épp nincs elérhető embered, mert a veteránok a gyengélkedőn vagy a temetőben pihennek, az újoncok pedig még nem érkeztek meg...

FIRE IN THE HOLE!

Ha tehát összeállt a szerinted legjobb csapat, indulhat a buli – bár néha bevetési helyszínből hármat is felkínál a gép, ilyenkor pedig nehéz szívvel, de két nemzetet be kell áldozni; nyilván a legkézenfekvőbb döntés, ha oda mész, ahol a legmagasabb a pánikszint, ugyanis a két magára hagyott országban ez az érték két egységgel fog nőni, a felszabadítottban pedig ugyanennyivel csökkenni az akció végén. A terepen aztán jön az igazi, hamisítatlan TBS-életérzés, bár a régi rajongók itt fogják leginkább az orrukat húzni, hiszen az egyszerűsítés itt érhető tetten leginkább. Megszűnt a régi akciópont-rendszer, helyette minden bakának összesen két lépése van. Ez lehet mozgás (adott egységnégyzetnyi bármely irányban, vagy felkapaszkodás egy magasabb pontra), támadás, eszközhasználat vagy speciális akció (ilyen az Overwatch, aminél a katona figyelőállásba helyezkedik, és ha a lővonalban mozgást észlel, odapörköl, de az újratöltés is -- fontos tudni, hogy ezeket kiválasztva azonnal véget ér a kör, tehát érdemes először lépni, aztán akciózni).

Ám ez a mód (a klasszikus terminológiában Battlescape) nemcsak a mechanizmus terén változott, hanem látványában is, ami egyáltalán nem mellékes dolog: a 3D-nek itt nagyon komoly szerepe van. A különféle tereptárgyak ugyanis fedezékként szolgálnak, bár teljesen biztonságban még mögöttük sem érezheted magad, hiszen minden objektum rombolható, és hiába kucorogsz be egy szoba sarkába, ha egyetlen lézerlövedék lebontja körülötted az épületet. Ráadásul a látótávolság is korlátozott, a pálya jelentős részét jótékony homály fedi – persze ez adja az egész izgalmát, hiszen nem tudhatod, hogy honnan várható az ellenség. A Geoscape stratégiai mélysége mellett ez a rendkívül feszes kötéltánc adja a játék sava-borsát, hiszen egy rossz lépés, és akár az egész bevetésnek annyi...

Küldetésből amúgy többféle is van, az alapeset a „nyírj ki minden idegent" metódus, de előfordul, hogy egy fontos személyt kell felkutatni a

Egy jó mesterlövész igazi kincsnek számít ebben a játékban. Vigyázzatok rá nagyon!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

PISZTOLYHŐSÖK

Mindenképpen tartsd észben, hogy az elsőre jelentéktelennek tűnő pisztoly életmentő lehet, ha mondjuk épp kifogyott az elsődleges fegyverből a lőszer, a mesterlövésznél pedig még fontosabb, mivel közelharcban csak ezzel tud hatékonyan küzdeni. Az öntödében (Foundry) két szinten is tudod fejleszteni ezeket, és érdemes rástartolni a plazma- és lézerverziók kutatására is.

ROBBANÁSVESZÉLY

Nagyon fontos, hogy a harctéren a robbanószereket (gránátok, rakétavető) csakis végszükség esetén vesd be! Bár a segítségükkel több ellenfelet is megsebezhetsz egyszerre, de a detonáció megsemmisíti az értékes idegen technológiákat, továbbá a fejlesztéshez szükséges fegyveralkatrészeket, így a rombolás után csak pár hullafoszlányt tudsz hazavinni a tudósoknak.

JÓSZOMSZÉDI VISZONY

Tervezd meg előre a bázis továbbfejlesztését, ugyanis az egymás szomszédságába kerülő, azonos funkciójú részlegek erősítik egymást, azaz értékes bónuszokkal jutalmazzák előrelátásodat. A STEAM feliratú „kockák" kiemelten fontosak, hiszen ide nagy hatékonyságú hőgenerátort telepíthetsz, ezt is kalkuláld bele az építkezésbe, ugyanis energia nélkül nincs további építkezés!

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem csak]{redenc, de a szerkesztőség többi tagja is részt vett a Föld megmentésében. Lássuk, hogy ők miképp vélekednek az XCOM-ról:

BATE — EGÉSZ EGYSZERŰEN LENYŰGÖZŐ

Nem vagyok nagy rajongója a stratégiai játékok műfajának, de az XCOM szinte egyetlen szempillantás alatt beszippantott. A körökre osztott harcok félelmetesen jók, és öröm volt látni, hogy mennyi kihívás szorult a játékba. Minden egyes fejlesztés és megnyert küzdelem igazi diadal volt. Kiegészítőt neki, de gyorsan!

A STÍLUS LEGJOBBJA! — WILSON

Vártam, mert tudtam, hogy jó lesz, elvégre a Civilization sorozatnál kevés játékot szeretek jobban, de amit a Firaxis művelt az XCOM-mal, az minden dicséretet megérdemel. Kicsit csúnyácska, kicsit problémás, de az egyik legminőségibb stratégia, amely a stílusában valaha megjelent!

Az XCOM: Enemy Unknown egy elképesztően szórakoztató és addiktív játék, 2012 végén simán versenybe szállhat az év legjobbja címért.

terepen, és elkísérni őt a kivonási pontig, vagy épp pár körön belül hatástalanítani egy bombát. A hab a tortán, akárcsak az eredeti műben, a „terror" címkével ellátott bevetés, ahol a városi pálya rettegő civilekkel van tele, akikre az idegenek vadásznak, a feladatod pedig az, hogy minél többet megments úgy, hogy melléjük lépsz – itt tényleg tökösnek kell lenni, és bevállalni olyan lépéseket, amiket a normál „terepgyakorlaton", ahol fától szikláig osonsz előre megfontoltan, nem vállalnál be. Ha pedig sikeres voltál, idegen hullákkal és technológiával gazdagon megpakolva térhetsz haza, újabb pár hétre ellátva tudósaidat kutatnivalóval – és ezzel be is zárul a kör.

Nyilván sokakban felmerül a kérdés, hogy mi a célunk mindezzel, van-e valami „game over", vagy ez is olyan végtelen játék, mint egy Sims-cím. Nos, a válasz erre az, hogy van: ahogy haladsz előre, speciális feladatokat kapsz, ezek végrehajtása egyre előrébb lendíti a sztorit a végső, nagy finálé felé, amiről nem akarok semmit elspoilerezni, de lesz itt idegen bázis megtámadása, egy különleges képesség elsajátítása és egy rendkívül epikus lezárás.

HŐS VAGY ÁLDOZAT?

A 2012-es X-COM értékelése nehéz. Fentebb már megírtam, hogy a saját lábán akarom elbírálni a játékot, figyelembe véve azt is, hogy ez egy új nemzedéknek készült. Az alapmű rajongói közül sokan lesznek, akik kígyót-békát kiabálnak a fejlesztőre/kiadóra a változtatások, egyszerűsítések miatt, ami elsősorban a Battlescape módban jelentős. Én azonban ezekkel hamar kibékültem, mert a játék mindezekkel együtt is egy élvezetes, addiktív cím lett, amely megfelelően összetett ahhoz, hogy hosszú időre lekösse az embert, ugyanakkor a harci rész könnyebben megtanulható – a nehézsége pedig egyáltalán nem csorbult, sőt... Akik a kihívásokat keresik, az Easy, Normal és Impossible szint mellett találnak egy, az eredeti alapfeladásra sokkal jobban hajazó Classic pontot is, ráadásul bekapcsolható egy Ironman mód is, amelynél nincs lehetőségünk a mentésre, így döntéseink véglegesek és visszafordíthatatlanok, az elesett hősök falán pedig egyre szaporodnak a nevek... A szólista kampány mellett (ami nekem amúgy Easyn kb. 35 óra volt) multi is van, amiben egy haverunk ellen tehetjük próbára harctéri tudásunkat – külön poén, hogy itteni csapatunkat akár idegenekkel is feltölthetjük.

Minden örömködés mellett azt sem hallgathatom el, hogy bizony a játék nem szeplőtlen, de itt elsősorban technikai problémákról van szó. Míg bázisunk valóban pofás lett, és jó tervezői döntésnek tartom azt is, hogy embereink kinézete kissé plasztikus, akciófigurákra hajazó, és amúgy is belengi a játékot valamiféle retró báj, ami a témát tekintve mindenképp jól áll neki, kint a terepen már nem ilyen örömteli a helyzet. A kamerakezelés rossz, ami főleg akkor jelent gondot, ha épületen belül vagy, mert állandóan ki-be kell zoomolni ahhoz, hogy láss valamit, és a pálya forgatása sem fokozatmentes. Ráadásul PC-n ehhez egy kissé fura irányítás tartozik – az egyértelmű, hogy a felhasználói felület kialakításánál a konzolos ergonómia volt az elsődleges szempont; meg lehet szokni a dolgot, de azért remélem, a visszajelzések alapján még finomítanak ezen a fejlesztők a későbbiekben. Azt viszont kiemelem, hogy pár hibát leszámítva az MI kiváló, az ellenség kíméletlenül kihasználja a hibáinkat és remekül taktikázik, a stílusos zenével, hangokkal és akciófilmes bevágásokkal megteremtett hangulat pedig egészen zseniális.

Mindent összevetve a játék az idei mezőny egyik legkiemelkedőbb darabja, amit nemcsak a kiváló alapnak köszönhet, de a fejlesztőknek is, akik hozzá mertek nyúlni a nemes matériához, és egy modernebb, könnyebben tanulható/játszható, ugyanakkor kihívásokkal teli újraértelmezéssel álltak elő, ennél többet elvárni manapság pedig szerintem fölösleges. Csaknem két évtized telt el az alapmű megjelenése óta, meg kell értenünk, el kell fogadnunk, hogy ez egy más kor, más generáció – ha pedig ezt észben tartjuk, elégedettek lehetünk, és bátran kijelenthetjük: az X-COM visszatért!

A megfelelő útvonal kiválasztása létfontosságú a csatatéren, és bár a füstgránát nem ápol, de legalább jól eltakar

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, SM3 256 MB VGA, 14 GB HDD

Iszonyúan addiktív, remek hangulatú és kihívásokkal teli klasszikus stratégia, amely sokat követel a játékostól, de cserébe sokat is ad.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Zseniális alapmechanizmus, élvezetes sakkjátszma és feszes TBS/akció elegy remek tálalásban, nagyszerű hangulattal.

KONTRA

Irányítási, kamerakezelési problémák, egy-két megkérdőjelezhető tervezői döntés.

90%

FEKETEPIAC

A Situation Roomból elérhető a Grey Market, magyarul a feketepiac, ahol eladhatod a csatatéren begyűjtött hullákat és berendezéseket, a különböző felszereléseket – ez azonban könnyen visszaüthet, ezekre ugyanis neked is szükséged van a fejlesztésekhez, így csak akkor nyúlj ehhez a megoldáshoz, ha nagy szükséged van pár extra kreditre, vagy ha már elképesztő mennyiségeket halmoztál fel.

SZEMEK AZ ÉGEN

Ahogy a tesztben is írtam, a legfőbb feladatod, hogy minél előbb lefedd a Földet műholdakkal. Ne feledd, hosszú idő, míg elkészül egy szatellit, így az első kreditjeidet fordítsd ezek legyártására. A működtetésükhöz szükséges helyiségeket építsd egymás mellé/alá, így három Satellite Uplink és egy Satellite Nexus elég lesz a teljes bolygó megfigyelésére!

TÚSZEJTÉS

A sztori során szükséged lesz egy (bármilyen típusú) idegen elfogására, ezt az Arc Thrower nevű sokkolóval tudod elvégezni. Az akció sikeréhez először sebesítsd meg a komát (két-három életerőpontja maradjon), majd lépj közel hozzá (az eszköz hatósugara igen kicsi, bár ezt a Foundryban tudod növelni). Veszélyes művelet, így érdemes akkor elvégezni, ha már csak egy vagy két ellenfeled van a pályán.

FEDEZÉKTIPPEK

Ha egy gépjármű mögé húzódtál be, és az kigyullad, azonnal menj el onnan, mert a következő kör elején felrobban. A S.H.I.V. önjáró löveg amúgy mozgó fedezékként is használható, de csak az erősebb, továbbfejlesztett verzió. A Ghost Armorba bújt bakát nehezebben veszik észre, de az álca szintén csak fedezék mögött hatásos – ez a cucc főleg a civilmentő akcióknál lesz hasznos.

A SÖTÉTSÉG NEM A BARÁTOD

Shad'O

[ÍRTA MAHMUD] **Előző számunkban az Iron Brigade kapcsán azt találtam leírni, hogy a tower defense műfajában a történet nem kap központi szerepet. Nos, a szeptemberi lapon még meg sem száradt a festék, amikor megjelent az Okugi Studio játéka, hogy rácáfoljon erre az állításra...**

A francia csapat mostanáig csak egy okostelefonokra írt játékkal büszkélkedhetett, a Shad'O-ról megjelent előzetesek mégis arra engedtek következtetni, hogy az Okuginál valami igazán eredeti van készülőben. Egyedi látványvilág és játékmenet a tower defense már jól bevált elemeivel egy erős történeti szálra felfűzve... Naná, hogy jól hangzik! De vajon megvalósítható a kellő rutin hiányában?

RÉMÁLOMFÖLD

Az értékelő dobozra pillantva talán sejthető, hogy a válasz nem egyszavas lesz. A Shad'O története ugyanakkor meglehetősen egyszerű: főszereplőnk, William azért küzd, hogy visszanyerje emlékeit. A kilencéves fiú egy rejtélyes incidens folytán kiszakad a mindennapok valóságából, és egy sötét, rémálomszerű világban találja magát, ahol kezdetben csak feslettre ölelt plüssmacijára számíthat (aki nyilván beszél). Hamar kiderül, hogy ez a fura hely voltaképp William elméje, amit a sötétség, vagyis a nagybetűs Felejtés támadott meg. Hogy újra emlékezhessen, főhősünknek meg kell védenie a fennmaradt fényforrásokat, apránként visszanyerve a múlt egy-egy töredékét. A játék során így lényegében arra keressük a választ, hogy miért is játszunk – bár őszintén szólva engem néha jobban érdekelt, hogy mégis ki kényszerítette Williamet egy cicafüles, kezeslábas pizsama viselésére...

És ezzel talán el is mondtam mindent a Shad'O történetéről. Tény ugyan, hogy a sztori lépésről lépésre halad előre az egyes pályák teljesítésével, mégsem elég érdekfeszítő ahhoz, hogy pusztán emiatt veselkedjünk neki a következő kihívásnak. A visszaszerzett emlékek ráadásul aligha értelmezhetőek önmagukban: legalább öt-hat ilyen foszlányt kell begyűjtenünk, hogy azok egy rövid, de legalább informatív képsorrá álljanak össze. Az átélést a kissé lapos és gyakran rossz angolsággal felmondott szinkron sem könnyíti meg – hiába no, tagadhatatlanul francia portékával állunk szemben.

Mindezek ellenére a játék kevesebb lenne a történet nélkül. A fejlesztők ugyanis egyfajta folytonosságot és stabil (ha nem is teljesen hihető) hátteret hoztak így létre, a küldetések pedig nemcsak a stáblista elé felsorakoztatott, steril és egymástól független pályáknak tűnnek: azok újabb virtuális alteregónk személyes csataterei.

Ez a rész pont olyan, mint egy Gurus lapleadás: villámok csapkodnak és teljes a fejetlenség

ÁRNYJÁTÉK

Mint már említettem, a megvédendő objektum ezúttal nem is objektum, hanem maga a fény, ami minden pálya elején egy ég felé törő sugár formájában van jelen. Amellett pedig, hogy elzárt emlékeinket szimbolizálja, a fény egy másik rendkívül fontos szerepet is betölt: mivel az egyes szinteket nagyrészt baljósan hömpölygő köd borítja, csak a megvilágított területeken helyezhetjük el tornyainkat... Amik persze nem is tornyok, hanem amolyan rongyos babzsák figurák, William rajzos könyvéből megelevenedve. Ezek a pályán kacskaringózó utak mentén felállítva szintén fényt bocsátanak ki, így okosan „építkezve" egyre messzebb terjeszkedhetünk az ismeretlenbe. A győzelem kulcsa azonban inkább a gyors helyzetfelismerés és az új ellenfelekhez való alkalmazkodás, hiszen nem elég, ha a tízféle segítőből egyet választva sebtiben teleszórjuk a fél pályát.

Társaink mellett varázslatokat is bevethetünk a megállíthatatlan nem ismerő árnyhordákkal szemben, persze csak ha nem voltunk restek az egérrel felporszívózni a belőlük hulló apró koponyákat. Mágikus palettánkat minden sikeres küldetés után bővíthetjük, de dönthetünk foltozott segítőink fejlesztése mellett is. Ennek egyetlen hátulütője, hogy a pályákon minden egyes alkalommal ki kell fizetni ezeket a szintlépéseket, vagyis társaink mindig az első szinten kezdik a pályákat. Zavaróbb negatívumnak éreztem ugyanakkor, hogy nem mindegyik babzsák egyenlően hasznos: míg fénytermelő, lassító és folyamatosan sebző darabokat szinte kötelező használni, addig a többi típusra csak bizonyos ellenfelek miatt, vagy a változatosság kedvéért van szükség.

A játékélmény ettől függetlenül – illetve a korlátozott támadási utak ellenére – is meglepően magával ragadó, ezért pedig az ötletes fény-árnyék játszadozáson túl leginkább a Shad'O grafikai stílusa felelős. A pályák, az ellenfelek, a dinamikus hátterek egyszerre félelmetesek és gyermetegek, akárcsak a kézzel rajzolt, mesekönyvekbe illő átvezető képsorok. Ezt a megkapó hangulatot csak tovább fokozza a mesterire sikeredett, borzongató zenei aláfestés – talán nem meglepő, hogy a játék hanganyaga külön is megvásárolható. Az Okugi művészkedése ráadásul nem ment a kihívás rovására: a bevezető küldetéseket követően a Shad'O tényleg próbára teszi képességeinket, a szavatosságot pedig pár ötletes minijáték, és a pályánként megnyitható, extrém nehéz rémálom mód hivatott garantálni.

Mindazonáltal nem állíthatom, hogy a Shad'O hatalmas mérföldkő a műfaj történetében. Alapjait tekintve a klasszikus sémákkal operál, legeredetibb vonása pedig nem egy zseniális történet, vagy valamiféle játékmeneti újítás, hanem a sajátos stílus. Tower defense rajongóknak azonban kötelező vétel, a nagyjából húszórás játékidőért pedig nem is rossz befektetés...

ADATOK

KIADÓ
Okugi Studio

FEJLESZTŐ
Okugi Studio

MŰFAJ
tower defense

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egyedi stílusú tower defense keserédes hangulattal és néhány ötletes megoldással.

GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

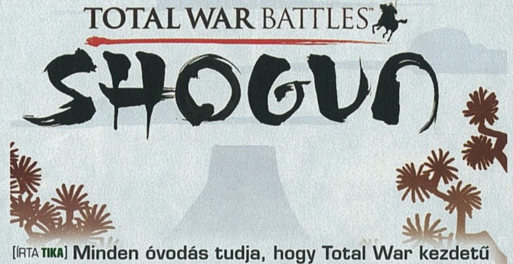
Művészi grafika és zene, a fény-árnyék manipuláció eleinte forradalmi ötletnek hat...

KONTRA

...amíg rá nem jövünk, hogy mindez egy teljesen átlagos tower defense fog of warral.

72%

CSAK SEMMI TAPIZÁS!



Total War Battles: Shogun

[ÍRTA TIKA] **Minden óvodás tudja, hogy Total War kezdetű címmel bármit el lehet adni, ez a SEGA első törvénye. Ám mi történik, ha a cím ellenére egy alkotásból épp a „Total War" hiányzik, de van viszont iOS-t, és érintőképernyőt megjárt szamurájsereg és puzzle.**

A játéknak egy figyelmeztetéssel illene kezdődnie, miszerint mindennemű hasonlatosság a Total Warral csak a véletlen műve, és talán maguk a fejlesztők sem értik, hogy egy alapvetően android és iOS (iPad) környezetbe tervezett kirándulás miért itt ért véget. Történt ugyanis, hogy idén áprilisban az iPad tulajok végre magukénak mondhattak egy Total War címet, amely érthető módon meg sem próbált összetett játékmenetet reprodukálni, hanem elküldte a szamurájokat a 16. századi Japánt megidéző érintőképernyő széleire, némi logikai feladvány és egy valós idejű társasjáték kíséretében. A világ nagy és örök körforgása (a cumi körbejár effektus) azonban visszafújta PC-re a Battles ágat, bár nem épp abban a kombinációban, amit megszoktunk...

A SEGA úgy gondolhatta, hogy a Total War névvel bármit el lehet adni – az ötlet nem jött be, ezt bizonyítja a PC-s port is

A SZAMURÁJ NEM ISMERI A RÜKVERC FOGALMÁT

Nem állítanám, hogy lehetőségek végtelen tárházával nézünk farkasszemet a menüben, sőt, lényegében a kampány és skirmish (6 pálya) pontban ki is merül a teljes választék. Ide azért egy multiplayer felirat még beférhetett volna. A történeti szálra sem pazarolnék tintát, mert az orvul megtámadott klán, a haldokló apa, és a nyomdokába lépő fiú egyvelegétől gyanítom, hogy senkit nem fojtogat a sírás. A küldetések egyébként egyetlen vonalra vannak felfűzve, illetve EXP jelzéssel ellátott mellékküldetésekben tehetjük próbára az idegeinket, például, hogy ki tudsz-e termelni 500 aranyat 6 perc alatt, vagy túl tudod-e élni 10 percig az ellenség dühös hullámait. A témában nincs túl nagy variancia, így az építkezés és a támadás kombinációi adják a fő küldetések javát is. A Battles egy okból azonban mindenképp különleges: a valós idejű játékmenet ellenére a pályákat hatszögletű mezőkre osztották. Az 5 sor magas és több scrollnyi szélességű tartományokban két roppant velős logikai feladvány vezet a végső győzelemhez.

Az első, hogy minden épület – HQ, barakk, dojo, templom – különböző mintájú alaprajzzal rendelkezik, és kötelezően csatlakoznia kell egy bizonyos létesítményhez, tehát építkezés közben egyben puzzle-özünk is, miközben az összeillesztésnél arra sem árt odafigyelni, hogy a favágó csak akkor kap begyűjthető bónuszt, ha fa mellé tesszük, a kereskedő a víz közelségét szereti, a templomok pedig a cseresznyevirágos ligeteket. Miután remekül kisakkoztuk mi hová kerüljön, addigra már meg is érkezett a túloldalról az ellenség, hogy szétverje az egészet, tehát ha történetesen sikerült már egy-két fegyverforgatót is tréningozni, nos, ezek elhelyezése szintén méretes és képletes szögeket fog ütni a fejekbe. Az hagyján, hogy a jó öreg kő-papír-olló elv érvényesül az arzenálnál, például lovasok ellen a lándzsás a nyerő, a lándzsa ellen kard, a kard ellen íjász, az ágyú elől meg a futás, de a tereptárgyakkal és a hatszögletű mezőkkel is számolni kell. Az íjász átlő az akadályok felett, a muskétás távolról a saját vonalát szinte teljesen tűz alatt tartja, miközben minden egység csak és kizárólag előre mozoghat, illetve sávot válthat, de ezt is csak előremenetben. Ami tehát egyszer már mögénk került, az ott is marad, és muszáj elé új egységet letenni, különben a kóbor szamurájok a pálya végén ülő daimjóig menetelnek, és ha ő ketté lesz hasítva, az bizony game over.

Itt valamit nagyon elszúrhattunk, ha az ellenségnek sikerült mindent felégetnie...

NINCS TAPI...

A felület eredetileg érintőképernyőre lett kitalálva, ami nem baj, csak időközben az egér vette át az irányítási funkciót, és szamurájokat terelni valós időben forgalomterelő nyilak segítségével – hát ez egészen újszerű megközelítése egy iPad helyettesítésének. A már elkészült épületek, egységek és a hadvezér bónusz-képességei pedig alul egy tálcára kerülnek, amelyről aztán drag and drop módszerrel dobálhatjuk ki a cuccokat a terepre. PC-n egyébként régóta létezik a hotkey nevű találmány, javasolnám, a fejlesztők legközelebb használják bátran, nem ördögtől való dolog, s talán a real time irányítás sem lesz ilyen elcseszett. Ami a külsőségeket illeti, hexás talajon, és ebben az árkategóriában a játékok ritkán váltják meg a világot, és ez itt sem történt meg, közepes technológia, hangulatában azért tetten érhető távol-keleti zsongás és néhány dicsérhető közelharci animáció jelzi, hogy a szándék legalább megvolt. A zenei anyag a szokásos, meditatív fajta, néhány harci kiáltás a kardcsattogtatás közepette, pedig minden bizonnyal kevesebb forgatónyomatékot eredményezne a hangerőszabályzó gombon.

A SHOGUN AZ MINDIG NYER?

A játék tableten sem átütő siker, pedig ott van lokális multiplayer (szemben ültök, és egyik játékos az alsó, a másik pedig a felső térfélen húzogat). A nagy csend oka, hogy a kirakós, építkezős rész és a valós idejű harc nem éppen barátok, így minden pályát csak akkor érdemes folytatni, ha a tökéletes épületmozaikot kiraktuk, avagy jöhet a restart. Érdekes módon a feldolgozás mikéntje viszont egyáltalán nem zavaró, és a sávokon zajló harc – láthatatlan nindzsákkal, egyedi egységekkel, fejleszthető képességekkel – ötletes masszává állna összek, de az ismétlődő pályák miatt nehéz komolyan rákattanni.

Nemcsak a látvány teljesen idegen a Total War szériától, de a játékmenet is. Ezzel biztos, hogy nem húzzák ki a Shogun 2: Total War megjelenéséig.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

MŰFAJ **RTS**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 700 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ha a kórelőzményedben szerepel a logikai feladványok, a stratégia és a hexás mezők iránt bármiféle vonzódás, akkor a 6 eurós ár reális, bár iPad birtoklása esetén a mobil verzió javasolt.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
A téma újszerű megközelítése és a prezentálás minősége ebben az árkategóriában mindenképp becsülendő, és az AI sem rossz.

KONTRA
Látszik, hogy ez nem egy PC-re kitalált holmi, így az irányítás sem tökéletes, és maga a játék sem tud kellően addiktív lenni.

65%

ALIENS VS HUMANS

NATURAL SELECTION 2

[IRTA **WILSON**] **Nehéz szülés volt, de végre elkészült a kultikus Natural Selection folytatása, amely az Alien sorozat ihletésében mutatja be a maga futurisztikus háborúját, ahol az emberek és az űrlények vívják örök harcukat, egy forradalmian új játékban, amely shooter és stratégia is egyben.**

A világnak hamarosan vége, de lehet, hogy 2012 nem kizárólag az apokalipszis, hanem egyben a feltámadás éve is lesz. Alig másfél hónapja még a Counter-Strike: Global Offensive kapcsán emlékezhettünk a régmúlt idők klasszikusaira, a játékkal töltött gyerekkor legemlékezetesebb pillanataira, most pedig megtehetjük ismét, hiszen a múlt újra visszaköszön. Ha nem mond semmit a Natural Selection név, ne lepődj meg – zsenialitása, egyedisége ellenére mind a mai napig csak egy relatíve szűk kör által ismert, náluk viszont szent ereklyeként kezelt csodáról van szó, ami már másodszorra futja a köreit, de ahelyett, hogy megkopott volna, inkább úgy csillog, mint még semmi előtte.

ŰRKATONÁK

Mi is a Natural Selection? Alapjáraton egy csapat alapú, szabvány multiplayer shooter, ahol két oldal próbál felülkerekedni a másikon, katonákkal, fegyverekkel, védvonalakkal egy hatalmas, rengeteg apró területre osztott csatatéren, a meg nem nevezett jövőben. Ennek a világnak nincs gazdagon kimunkált előtörténete, hihető módon felépített infrastruktúrája, egyedfejlődése, nem lesznek olyan heroikus pillanatok, ahol szívbemarkoló hegedűszólam mellett hal meg egy-egy katona a társai karjában, az alienekről pedig nem derül ki, hogy valójában intelligens, a területüket védő civilizáció tagjai. Egy dolog van csupán: harc, az viszont végtelen, kifogyhatatlan mennyiségben.

A cél itt minden esetben ugyanaz: az ellenséges bázis elpusztítása. Mind a két oldalnak (az alieneknek és az embereknek) megvan a maga központja, idáig eljutni viszont nem sétagalopp. Már maguk a pályák is terebélyesek, de a játékosok száma (általában 24 fő) is tiszteletet parancsol, és garantálja, hogy ne lehessen úgy átgyalogolni az űrállomások, a bányászközpontok és a rideg acélfolyosók labirintusán, mintha csak virágot szedne valaki a réten. Itt minden és mindenki meg akarja ölni a másikat: van, aki karmokkal, öklöllel és agyarral, és akad, aki pisztollyal, gépfegyverrel, vagy tomahawkkal.

Eredet

Talán már mindenki unja, hogy mostanság minden játék modként indult, de ez az előtörténet a Natural Selectionre is igaz. A 2002-ben, a Half-Life első részéhez kiadott modifikáció instant siker lett, a Gamespy számításai szerint minden idők ötödik legnépszerűbb HL modja, de igazán nagy játékos tábort soha sem tudott maga köré vonzani. Fontossága mégis vitathatatlan: elég csak az új epizódra nézni!

ADATOK

KIADÓ
Unknown Worlds
FEJLESZTŐ
Unknown Worlds
MŰFAJ
FPS
MULTI
24 fő

INFO

A 2002-es mod vadonatúj köntösben és rengeteg újdonsággal tért vissza, hogy ismét felrázza a multiplayer játékok állóvizét. A program kizárólag a Steamen vásárolható meg, 23 eurós áron.

TÖKÉLETES KATONÁK

Az ellenfelek között húzódó határvonal meglehetősen éles, itt ugyanis egyáltalán nem mindegy, hogy épp melyik oldalon harcol az ember, mert igencsak eltérő játékstílus szükséges a boldoguláshoz, mind alienként, mind emberi katonaként. Utóbbi a teljesen szokványos, gyors belerázódást jelentő útvonalat képviseli, elvégre a shooterek alapszabályait mindenki ismeri: ha a célkeresztedben van az ellenfél, lőj. Ez alapjáraton pisztollyal és gépfegyverrel, illetve a közelharcot szolgáló baltával kivitelezhető, de a későbbiek során jelentősen kibővül az eszköztár, feltűnnek az erősebb fegyverek és az egyéb kiegészítők is.

Az űrlények oldaláról ezek értelemszerűen hiányoznak, ott azonban a nyers erő hiányát rafináltság, illetve mély kasztrendszer hivatott kompenzálni. Mindenki Skulkként, azaz totális peonként kezd. Velük kizárólag harapásra, illetve az ellenséges katonák, épületek megjelölését szolgáló savköpésre van lehetőség – frontálisan támadni felér az öngyilkossággal, így érdemes kihasználni a falmászást, és felülről, a plafonról, lehetőleg hátulról próbálkozni a katonák megcsócsálásával. A sokkal nagyobbat harapó, szélsebesen száguldó Gorge-ok már „építkezni" is tudnak – hatalmas, nehezen szétrombolható sziklaszerűségeket, illetve magukból mérget okádó növényeket pakolhatnak le gyakorlatilag bárhová. A Lerkek repülő lények, akik kicsit sebeznek, cserébe viszont területre ható, komplett csapatokat beteríteni képes speciális képességekkel rendelkeznek. A sort a láthatatlanságot is gyakorló Fade, illetve a rinocérosszerű Onos zárja, ami szó szerint bárkit és bármit képes letarolni. Ezt pedig csak három dolog akadályozhatja meg: egy

● **Kedves kis jószág. Tuti, hogy könnyen barátkozik...**

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉZD MEG A TUTORIALOKAT!

Csalogató lehet azonnal egy éles meccsbe ugrani, de semmiképp se tedd teli szerveren, mert csak a többiek játékát rontod el. Ha jót akarsz magadnak, nézz meg legalább egy-két oktatóvideót a menüben, mert azok az alapoktól elmagyarázzák a játék működését, így már nem leszel teljesen magadra utalva, továbbá azt is tudni és érteni fogod, mit is kell tenned a győzelemért.

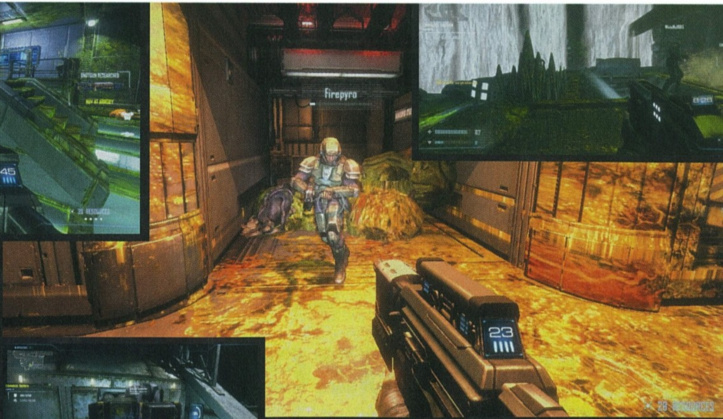
A CSAPATÉRT KÜZDJ!

Hiába van fegyver a kezedben, és hiába kapsz nem kevés pontot egy-egy ellenfél leöléséért, sose menj a saját fejed után. Mind alienként, mind emberként villámgyorsan el tudsz patkolni, a harcnál pedig néha sokkal fontosabb, hogy támogasd a többieket – mindig segíts be, ha építkezni kell valahol, ha pedig van nálad forrasztó páka, akkor javíts az épületeken, mechákon, vagy hegeszd be az ajtókat!

KÖVESD AZ UTASÍTÁSOKAT!

Nem véletlenül ül a parancsnok a székében: nélküle esély sincs a győzelemre, ám ahhoz, hogy hatékonyan tudjon dolgozni, kell a gyalogosok támogatása. Figyelj az utasításaira: ha lehet, játssz headsettel, de ne csak a szöveges parancsokat kövesd, hanem az általa lerakott jelzéseket is, mellyel mutatja, merre is szeretne terjeszkedni, építkezni, vagy hol van halálos veszélyt jelentő csapda.

Elsőre ez is csak egy szabvány shooternek tűnhet, de a látszat ezúttal bizony csalóka



jól játszó ellenséges csapat, a tudás hiánya, illetve a kevés erőforrás. A Natural Selection 2 ugyanis minden idők egyik legösszetettebb, mégis gyorsan megtanulható shootere, ahol a nyers erő sosem vezet győzelemre, és ahol még egy csapatnyi, ultra jól felszerelt katona, vagy egy szakasznyi alien is könnyedén el tudja veszíteni a meccset, ha nincs, aki vezesse őket.

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

A harcok összefogása nem is rájuk, hanem a parancsnokokra hárul, akiből mindkét oldal rendelkezik eggyel. Bárkiből lehet vezető, ehhez elég csak bepattanni a központi bázis megfelelő kis épületébe. Szerencsére nincs olyan verseny és rivalizálás, mint mondjuk a Battlefield 3 esetében – mivel szinte mindenki headsetet használ, az aktív játékosok életkora pedig bőven a harminchoz közelít, ezért általában hozzáértő, nagy tapasztalattal rendelkező személy kapja meg a kinevezést. Miért is olyan fontos ez? Mert jó parancsnok nélkül még a legrátermettebb csapat is könnyedén el tudja bukni a meccset. Ő nem vesz részt közvetlenül a csatákban, nincs ott a frontvonalon, sőt, nem is FPS-ként látja a játékot, hanem felülnézetből, valós idejű stratégiaként (!). Ez már önmagában is díjakat érdemelne, de ha számításba vesszük azt is, hogy az így megnyíló lehetőségekkel mekkorát is csavar az NS a hagyományos shooter formulán... nos, az valami felfoghatatlanul nagy dolog.

A lehetőségek ezen a téren szinte határtalanok: az irányító ledobhat életerő csomagokat, új fegyvereket, célpontokat jelölhet meg, felderítheti az ismeretlen terepeket, és jelezheti, ha valahol épp csapdát állít fel az ellenség. Ennél persze jóval fontosabb az aktív támogató szerepe, tehát ő jelöli ki, hogy hova és milyen épület kerül – a katonáknál ez lehet radar, kutatóbázis, fegyverraktár vagy akár teleport is, az űrlényeknél pedig ugyanezek jelentősen átdolgozott változata, acél, fém és ólom helyett nyálkás anyagokkal, spórákkal, keltető tojásokkal. Közvetlenül építkezni egyik oldal sem tud, a tényleges munkát a gyalogosok végzik, így nekik nemcsak a saját irhájukra kell vigyázniuk, de be kell segíteniük a terjeszkedésbe is. A győzelem kizárólag így, jó taktikával, folyamatos előrenyomulással vívható ki. Ehhez természetesen nyersanyagra is szükség lesz, amiket különleges mezők elfoglalásával, illetve kitermelő egység felhúzásával lehet megszerezni. Nemcsak a parancsnok, de maguk a játékosok is kénytelenek erőforrásokat szerezni, mert a fejlesztéseket, a drágább kasztokat manuálisan kell megvenni.

VÉNEK HÁBORÚJA

A terjeszkedés viszont a játék legnehezebb része. Az űrlények spórákat termelő, nyálkás gombaszerűségeket kénytelenek lepakolni pár méterenként, az emberek pedig generátorokat kell, hogy felhúzzanak. Ez már csak azért sem megy könnyen, mert mind a két oldal ezekre vadászik, egy jó csapat könnyedén ki tud pucolni egy-egy folyosót és termet. Mivel a pályák hatalmasak, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy mikor és merre is indul meg a támadás illetve a bázisépítés – fontos követni a parancsnok utasításait, illetve létfontosságú kiismerni minden egyes térkép minden zegzugát.

A betanulást viszont szinte semmi nem segíti, ugyanis a Natural Selection II-ben nincs tutorial, csak jó pár órányi Youtube videó. A gyorstalpaló megnézése egyenesen kötelező, hiszen aki sima shooterként próbálja kezelni a játékot, az semmiképp nem fog pozitív élményekkel távozni. Összetettsége, nehézsége mégsem megy a Natural Selection 2 kárára, az alapokat ugyanis rövid idő alatt el lehet sajátítani, a többi pedig jön magától, gyakorlással, segítséget nyújtó társakkal. Maximálisan megéri beruházni rá, hiszen túlzás nélkül ez minden idők egyik legötletesebb, leghangulatosabb multiplayer játéka, ahol sokkal több szerep jut az agynak, a gondolkodásnak és a taktikázásnak, mint a puszta lövöldözésnek és a nyers erőnek. Bár ha egy Orossal, vagy egy Mechával találkozol, azért jobb, ha inkább csak a ravaszt nyomod!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.6 GHz CPU, 1GB VGA, 2GB RAM, 5 GB HDD

A Natural Selection 2 minden képzeletet felülmúlóan jó lett. Nem csak az eredeti mod rajongóit fogja elkápráztatni, de azokat is, akik valami újszerű multiplayer játékot keresnek maguknak.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

A stratégiák és a multiplayer shooterek házasítása továbbra is egy hihetetlenül friss és élvezetes egyveleg, ráadásul az NS2 kifejezetten gyönyörűre sikeredett grafikailag is.

KONTRA

A tutorial hiánya, illetve a csapatmunka megkövetelése kissé nehézkessé teszi a belerázódást.

95%

Amíg a Mecha a te oldaladon harcol, addig nincs baj. Az ellenkező esetben viszont jobb, ha futsz...

OSZD BE A PONTJAID!

A csaták, építkezések során szerzett resource pontokat pár kattintással el lehet verni egy-egy vásárlás során, de inkább spórolj, és mindig a helyzetnek megfelelően költs. Egy jetpack vagy lángszóró ütősnek tűnik, ám egy csomagnyi akna néha jóval hasznosabbnak bizonyulhat ezeknél. Azért ne tartogasd a pontokat a végtelenségig: úgy csak annyit érnek, mintha halott lennél.

OKOSAN MUTÁLÓDJ!

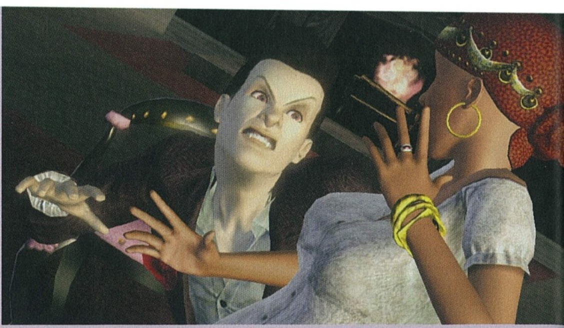
Az alieneknél nem új fegyvereket vehetsz, hanem mutációkat, melyek jelentősen megerősíthetik a karaktered. Jól gondold át, mit is választasz, mert sok pontba kerülnek, de csak egy életre szólnak. Találd ki, milyen stílusban is szeretnél játszani, és ahhoz igazítsd a képességeid – a vastagabb páncélnak csak akkor van értelme, ha aktívan harcolsz, a gyorsaságnak, pedig ha felderítesz.

JÓL VÁLASSZ KASZTOT!

Ha az alien csapatod vezére jól végzi a dolgát, rengeteg pont szakadhat a nyakadba, ez azonban nem jelenti azt, hogy a legdurvább, legütősebb kasztot kell megvenned. Ismerj ki minden lényt, tanuld meg, hogyan is kell velük játszani, és eszerint dönts, mikor a karakterválasztásra kerül sor. Mindegyik saját szerepkörrel, feladatokkal rendelkezik, ezért sokat kell velük gyakorolnod.

LASSAN AZ ELŐLÉPTETÉSSEL

Egyedi, felejthetetlen élmény a parancsnoki székben ülni, de csak azért, mert üres a hely, még nem feltétlen kell rögtön bepattannod. Egy rossz, tapasztalatlan parancsnok legalább annyira halálos, mint egy jól összeszedett ellenséges csapat, így kizárólag akkor próbálkozz a többiek irányításával, vezetésével, ha tudod is, mit kell csinálni. Nézz sok oktató videót, és gyakorolj, gyakorolj, gyakorolj!



TELI VAN MÁR A HOLDUNK

SIMS 3: Természetfeletti erők

[ÍRTA KREDENC] **Amolyan „mindent bele" csomagot rakott össze a Sims Studio, amivel megpróbálnak a régi rajongók és az ifjú generáció kedvében járni, még ha ez túl is terheli a Sims 3 mélyén dobogó, igencsak elöregedett szívet...**

A beszédes nevű pakkban ugyanis a korábbi expanziók kedvenc extra teremtményeit látjuk viszont: vérfarkasokat, zombikat, boszorkányokat, illetve tündéreket. Ami igazán extra, hogy ezeket a figurákat (az élőhalott kivételével) már a karakterszerkesztőben létrehozhatod (sőt akár szellemet és – a Vár a színpad birtokában – dzsint is), ráadásul a vérfarkasnál még az átváltozott külsőt is megtervezheted, a tündéreknél a szárny alakját, színét, vámpíroknál pedig az agyarakat. Mindezeken túl hat, a csomag témájához kapcsolódó jellemvonást és kilenc életcélt is beállíthatsz, így a kötelező plusz öltözékekkel együtt ez a rész nagyjából rendben van.

MINDENFÉLE FURA SZERZET

A nagy attrakciót nyilván az új teremtmények jelentik, akiket egyébként nemcsak a CAS-ben hozhatsz létre, hanem varázsitalokat elfogyasztva is (a visszaváltozás ugyanígy történik). A leveket megveheted készen, de magad is megfőzheted ezeket az új alkimista munkaállomás segítségével, ehhez természetesen egy új jártasság is társul, sőt akár az ipart is kiválthatod rá, így nagyüzemben gyárthatod a csodafőzeteket, amiket aztán a barátaidnak is elpostázhatsz, hála a közösségi funkcióknak. Ha már itt tartunk, egy új állás is van, a jövendőmondó, két választható ággal: lehetsz klasszikus tenyérjós vagy médium; a fura az, hogy mindezek a régi „rabbit hole" mechanizmust használják, azaz simjeid eltűnnek a munkavégzés idejére, ami azért elég fura az Álomállások óta – úgy tűnik, sokat nem akartak gürcölni vele a fejlesztők...

No, de lássuk magukat a lényeket! A farkasember alapeset: bármikor átváltozhatsz, de teliholdkor automatikusan megtörténik a dolog (ez alapesetben hatnaponta következik be, a folyamatot az új holdfázis-kijelzőn követheted nyomon). Ez a lény épp olyan jó a gyűjthető holmik kiszaglásában, mint a kutyák, így hamar összekaparhatja az alkímiához szükséges cuccokat, sőt az értékes drágaköveket is (amiket már egy új masinán magad is megcsiszolhatsz!), ezen kívül szervezhetsz saját falkát is, a kórt harapással terjesztve.

A tündér kicsivel érdekesebb, ugyanis különféle aurákat hozhat létre maga körül, amik a körülötte lévő simek hangulatát javítják, vagy épp gyorsítják bizonyos képzettségek, jártasságok elsajátítását, felvértezhet másokat a repülés képességével, de akár aljas csapdákat is elhelyezhet. Külön bónusz, hogy a növényeket is gyorsabb növekedésre serkentheti, ami remekül passzol a kertészkedés mellé. Mindez varázserőt fogyaszt, amit vagy a tündérlakba behúzódva, vagy az új vonatos terepasztal szerelvényébe beülve tölthetsz fel, mert bizony, e lények egészen apróra összezsugoríthatják magukat.

A boszorkányok hasonló mechanizmussal bírnak: különféle (jó) bűbájokat és rút átkokat szórhatnak másokra, zombikat kelthetnek életre, de ki is kúrálhatják eme állapotot, rendbe hozhatják a házat (takarítás, javítás); mindehhez különféle varázspálcákat vásárolhatsz, amikkel párbajozni is lehet. A tündérhez hasonlóan ők is varázserőt használnak ehhez, amit a röparénában seprűlovagolva „tankolhatnak fel". Extraként macskát, vagy bármilyen hüllőt/rágcsálót is maguk mellé vehetnek, és ha eme társ a közelükben van, kevesebb „manát" használnak el, és gyorsabban is fejlődnek. Apropó, fejlődés: sajnos mind a boszik, mind a tündérek esetében a folyamat rejtett, így nem tudhatod, hogyan is állsz, ami szerintem rendkívül buta tervezői döntés.

Az már tényleg a világ végét jelenti, mikor a Sims 3-ban is megjelennek a zombik. Az érkezésüket meg is szenvedi a játék rendesen...

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor/ stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3).

ÉRTÉKELÉS

Jó, de nem nélkülözhetetlen kiegészítő, ami itt-ott az összecsapottság érzetét kelti.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

Új, ráadásul megtervezhető lények, új karrierek, funkciók, jártasságok.

KONTRA

A szokásos problémákhoz újabbak társultak, és van pár rossz tervezői döntés is.

70%

És aztán itt vannak még a vámpírok is, akik bár régi ismerősök, ők is kaptak némi frissítést – például főzhető olyan varázslé számukra, amelytől már vígan eléldegélnek a napfényben is, ráadásul egy olyan életcéljutalom is megvásárolható nekik (ilyenből is van fél tucat új), amitől halhatatlanokká válnak. Ami pedig a zombikat illeti... nos, őket jobb elfelejteni...

A HOLD ÁRNYÉKOSABB OLDALA

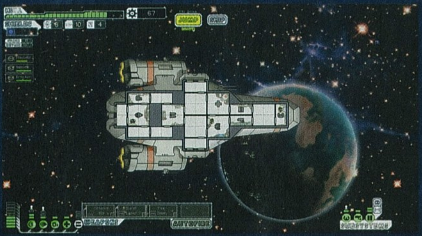
A zombikkal ugyanis érkezett egy komoly bug, ami azt eredményezte, hogy az élőholtak folyamatosan özönlöttek, szétbarmolva mindent a szomszédságokban (és a mentési fájlban...), és bár ezt egy folt azóta javította, akad még problémából épp elég. Az öreg motor amúgy is nehezen bírja már, hogy csillogó szárnyú tündérek, látványosan mágiázó boszorkányok hemzsegjenek akár régi városainkban, akár az újban, Moonlight Fallsban, ami a jól ismert (elsősorban memóriakezelési) gondokat csak tetézi. És bár a fentieken túl van még pár bónusz (méhészkedés, új állatok, növények, gyűjthető tárgyak, receptek, berendezési tárgyak, plusz régi kedvencünk, Kampecz Karola), a „Természetfeletti erők" véleményem szerint egy tipikus expanzió: túl sokat nem tesz hozzá az alapműhöz, így akit a fentiek különösebben nem hoznak lázba, nyugodtan félreteheti a pénzt a jövő hónapban érkező Évszakokra, ami jóval tartalmasabbnak ígérkezik.

Boszorkány vagy tündér? Tudjátok mit? Inkább zombi leszek...

VÉTEL, ITT TÉTEL

Faster Than Light

[ÍRTA WILSON] **Beérett a Kickstarter-gyümölcs, megjelent a Faster Than Light, amely fénysebességgel vág neki minden idők egyik legkönyörtelenebb űrkalandjának, ahol a halál nem a vég, csak egy folyamat része. Vár a messzi, felfedezésre váró űr!**



Minden vígjáték rajongónak kötelessége az első hajóját SS ESSESS-nek hívnia: ha nem ugrik be elsőre az utalás, gyorsan menj fel a Youtube-ra!

Kezdésnek vegyünk egy klasszikus idézetet: „Idehallgass, az egész királyság az én művem. Amikor nekikezdtem, mindenütt csak mocsár volt. Mondta is a többi király: a bolond épít ide várat. Én mégis felépítettem, hogy megmutassam nekik. De elnyelte a mocsár. Tehát építettem újat. Az is elsüllyedt. Építettem egy harmadikat. Az leégett, összedőlt, aztán süllyedt el. De a negyedik, az megmaradt!" Ahogy a Gyalog Galopp szerencsétlen királyának, úgy az egyszeri kalandornak is megvan a maga gondja – én ugyan nem építettem várat mocsárra, viszont kieresztettem egy hajót az űrbe. Szétlőtték. Építettem egy újat. Az felgyulladt, aztán lőtték szét. Építettem egy harmadikat. Az léket kapott, a legénység megfulladt, a hajó kigyulladt, aztán robbant fel. Kemény volt, de minden egyes másodpercét élveztem!

Míg Isaac csak a pincéjéből kereste a kiutat, addig az FTL szereplői az egész galaxison át kénytelenek menekülni

ELEKTOR KALANDOR

A Faster Than Light szépsége pontosan ebben, az ezernyi hasonló, mégis eltérő élményben rejlik. A legvéresebb győzelem és a legmegalázóbb vereség is egyaránt szórakoztató, és a pár percnyi játék ugyanolyan élvezetes, mint mikor órákra merülünk bele a programba. Pedig a játéknak nem nagyon van története, nincsenek kiemelt szereplői, sőt, tulajdonképpen semmije sincs, ami összefogná az eseményeket – csak maga a játékmenet, ezernyi kihívással és véletlenszerűen érkező problémákkal.

Véletlenszerűségből, problémából márpedig akad bőven, mert roguelike műfajú játékként pontosan ezek hajtják a Faster Than Lightot. A feladatod egyszerű: a hajód kritikus információkat hordoz, a lázadók a sarkadban vannak, így menekülnöd kell, hogy egyben, valamennyire épségben juss el a galaxis másik felére. Ezt természetesen útonállók, kalózok, ellenséges fajok, napkitörések, automatizált ütegek, elhagyatottnak tűnő űrállomások, kínkeservesen nehéz csaták akadályozzák – de neked akkor is túl kell élned!

IRÁNY AZ ŰR!

Természetesen nem egyedül, és nem is puszta kézzel vágsz neki a feladatnak, lévén minden egyes próbálkozás elején egy vadonatúj hajóval és háromfős legénységgel kezdesz. Hogy pontosan milyen modellek közül is választhatsz, az kizárólag attól függ, mennyire vagy eredményes: a beépített achievement rendszer bizonyos pontok elérése, kiemelten nagy ellenségek legyőzése után adja az egyre méretesebb, nehezebb, jobban felszerelt csodajárműveket, de egészen biztos lehetsz benne, hogy a menőbb cuccokért vért és verítéket kell izzadnod, foggal-körömmel dacolva a galaxis rémségeivel.

Az eseményeket mindig külső szemlélőként figyeled, te vagy a láthatatlan parancsnok, aki menedzseli a legénységet, irányítja a hajót, bezsákolja a nyersanyagot, fejleszti a rozoga bárkát, feljavítja a gépeket. A világ legkézreállóbb kezelőfelületének hála ez ténylег egy-két kattintásnyi munka, az egyszerűség és a nagyszerűség tökéletes ötvözése. A menedzselés ennek ellenére jó döntéseket, remek taktikai érzéket kíván, főleg a súlyosabb harci helyzetekben, ahol egyáltalán nem mindegy, mi és mennyi áramot is kap, illetve melyik fegyver van beélesítve.

B*LFASZOK MINDENHOL

A hajó ugyanis apró szobákra oszlik, és általában mindegyiknek van valamilyen funkciója. Van hiperhajtóművet irányító híd, gépészterem, fegyverszoba, de akad külön helyiség a pajzsgenerátornak is. Ezek többsége önmagában is működőképes, de igazán akkor hatékony a hajó, ha mindegyik állomást minimum egy legénységi tag felügyeli. Természetesen a csaták során az ellenség pontosan ezeket próbálja elpusztítani, tudatosan támadva az egyes rendszereket, esetenként gyalogos katonákat is küldve. És nemcsak az ellenség, de maga az űr is számtalan veszélyt rejt. Rengeteg olyan régió van, ahol egy meteorcsapás, vagy egy napkitörés is komoly károkat tud okozni – utóbbi a legnagyobbat, mert ha egy szoba kigyullad, a tűz villámgyorsan tovább tud terjedni, ha pedig pont a légzsilip esik áldozatul, akkor még az ajtók se nyithatók ki, hogy a lángok maguktól tűnjenek el, így a legénység vagy porrá ég, vagy a hirtelen elszökő oxigén miatt fullad meg.

Mivel minden véletlenszerűen generált, ezért akár már az első képernyőn is el lehet patkolni. Ez más játékban komolyan frusztráló lenne, de itt a stílus és a tálalás miatt ez a legkevésbé sem jelent problémát: maga a „kampány" sok szerencsével teljesíthető akár egy-két óra alatt is, ám ehhez tényleg tapasztaltnak és mázlistának kell lenni. Ha viszont nem vagyunk se tapasztaltak, se mázlisták, akkor marad a próbálkozás, na meg az ezernyi történet arról, épp hogyan és milyen gyorsan ért utol a halál. Mert az FTL-ben két dolog biztos: az, hogy a lázadók a véredet akarják, és az, hogy előbb vagy utóbb, de mindenképp elpatkolsz!

ADATOK

KIADÓ
Subset Games

FEJLESZTŐ
Subset Games

MŰFAJ
roguelike

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.0 GHz Pentium 4, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 175 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Újabb gyöngyszemmel gazdagodott a roguelike indie játékok ősöreg stílusa, amit kezdők és veteránok egyaránt élvezhetnek.

GRAFIKA	75%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Minden próbálkozás, minden halál igazi élvezet. A tanulásra, stratégiázásra ösztönző játékmenet egyáltalán nem csorbítja a mázlifaktor.

KONTRA

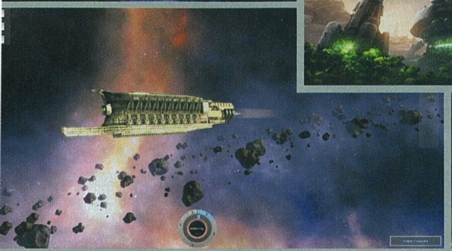
Hosszútávon nem annyira szórakoztató, mert a kampányok során bekövetkező, random elemek száma azért véges.

85%

„CIVILIZATION AZ ŰRBEN”

ENDLESS SPACE

[ÍRTA WILSON] Meglehetősen ritka alkalom, ha új, ráadásul színvonalas, minden szempontból modern taggal bővül a 4X család, de az Endless Space kapcsán pukkanhat a pezsgő – vár a felfedezésre váró űr és a rengeteg átjátszott éjszaka!



Meglehetősen elcsépelt dolog lenne a „nem ismert tartománnyal”, vagy bármilyen más Star Trek idézettel kezdeni egy sci-fi játék bemutatóját, de az utalás nem lenne alaptalan: az Endless Space annak a 4x stratégiai stílusnak a táborát erősíti, ami mindig is a Roddenberry-életfilozófiát követte. Vagyis: Explore (Felfedezés), Expand (Növekedés), Exploit (Kiaknázás), Exterminate (Kiirtás). A 4x játékok múltja igen régre nyúlik vissza, gyakorlatilag már az első videojáték-magvak között is fel lehetett fedezni néhányat, ám a népszerűségük egyre csökken, a kilencvenes évek reneszánszának mára szinte nyoma sincs. Vannak ugyan még bátor próbálkozók (a Civilization sorozat sikere mind a mai napig töretlen), de sci-fi 4x-ből meglehetősen kevés van – hát még annyira jóból, mint amilyen az Endless Space lett!

AZ ISMERT TARTOMÁNY

Legalább annyira elnyűtt felemlegetni az indie stílust a PC világ megmentőjeként, mint a Star Trekből idézni, de néhány klisé pont azért klisé, mert hatalmas igazság van bennük. Az Endless Space-t sem egy feneketlen pénztárcájú kiadó vagy egy igazi veterán csapat készítette, hanem egy kicsi, de korábban nagy címeknél asszisztáló brigád álmodta meg, rögtön a létező legkomplexebb stílusban próbálva maradandó nyomot hagyni.

Kemény a kihívás és kemény ez a fiktív univerzum is, amely szinte határtalan méretekkel, akár több ezer felfedezetlen, kolonizálásra is alkalmas bolygóval, naprendszerrel, na meg egy nagyobb csoportnyi, birodalomépítésre vállalkozó fajjal várja a bátor jelentkezőket, akik megpróbálnak boldogulni benne. Habár a stílus miatt konkrét történet, alaposan kimunkált sci-fi környezet nincs a játék mögött, mégis sikerült egy elképesztően hangulatos, csak és kizárólag a nagy kaliberű RPG-khez mérhető pazar világot létrehozni, ahol tényleg minden faj saját célokkal és motivációkkal rendelkezik – ezek ugyan csak szövegesen, illetve pár monumentális rajzon elevenednek meg, de a képzeletet ez azért be tudja indítani. A terjeszkedést pedig maga az idő, elvégre az mindenkit sürget.

ŰRGOLYHÓK

Az biztos, hogy a győzelem esélye mindenképp adott, a kampány hozza az elvárható skálázást, így beállítható a galaxis mérete, a naprendszerek száma, a résztvevő felek mennyisége és fajtája, vagyis minden, ami csak fontosnak bizonyulhat a megfelelő nehézségi szint kialakítása érdekében. Félreértés ne essék, az Endless Space igazi keményvonalas stratégia, a lehető legösszetettebb, leggazdagabb élményt kínálja, olyat, ami türelmet, tanulási vágyat és komoly szabadidőt követel meg mindenkitől.

A többi 4x játéktól eltérően azonban ezt mégsem úgy tálalja, hogy az ember legszívesebben fordulna egyet a tengelye körül, és hanyatt-homlok menekülne a másik irányba. Ez két dolognak köszönhető: egyrészt annak, hogy az egyes menüpontok aktiválásakor felugró tutorial tényleg mindent érthetően és tömören elmagyaráz, másrészt nincs átláthatatlan, a képernyő háromnegyedét beterítő menürendszer.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Amplitude Studios

MŰFAJ
4x stratégia

MULTI
van

INFO

Az Endless Space a körökre osztott, rendkívül mély stratégiák műfajába sorolható be. Megvásárolni jelenleg kizárólag digitálisan lehet, elsősorban a Steam rendszerén keresztül, meglehetősen baráti, alig 21 eurós áron.

Újoncok?

Az Endless Space letisztultsága és kidolgozottsága nem a véletlen műve. A játék mögött álló, párizsi székhelyű Amplitude Studios igazi veteránok gyülekezete: a csapat tagjai dolgoztak már a Battlefield, a Rayman és a Ghost Recon sorozaton, de megfordult a kezeik között a Might & Magic család egy-egy tagja is. Céljuk, hogy igazán kiváló élményeket adjanak egy nem feltétlenül széles közönségnek.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

OLVASD EL A TUTORIALOKAT!

Talán ki sem kellene emelni külön, de azért menjünk biztosra: olvasd el az összes tutorial üzenetet, ne hagyj ki egy sort, egy betűt sem! 4x játék lévén az Endless Space a szokásosnál is összetettebb, megérteni, átlátni nem egy-két perc munkája lesz, így ha minimálisan is érteni és élvezni akarod, jobb, ha alaposan beleásod magad, mielőtt a galaxis meghódításába vágsz.

JÓL VÁLASSZ FAJT

Habár a stílus miatt látványbeli eltérés nem nagyon van az egyes fajok között, azért egyáltalán nem mindegy, hogy melyik oldal színeiben próbálod kolonizálni a galaxist. Mindenki saját erősségekkel és hátrányokkal rendelkezik: van, aki a gazdaságban, van, aki a termelésben, míg másvalaki a háborúzásban igazán jártas. Gondold át, milyen játékstílust kedvelsz, és aszerint válassz!

NE ÜLJ A BABÉRJAIDON

Amíg nem találkozol egy idegen fajjal, azt gondolhatod, hogy az egész galaxis a tiéd, és nyugodtan, a magad tempójában terjeszkedhetsz. Ne ringasd magad ebbe a tévhitbe: ha nem is látod a többieket, abban biztos lehetsz, hogy körről körre egyre közelebb kerülnek a határaidhoz, így ha jót akarsz, akkor folyamatosan terjeszkedj, és hozz létre új kolóniákat, lehetőleg az összes égtájat lefedve.

Wilson azt hitte, hogy focimenedzserhez a legnehezebb képaláírást írni. Tévedett.

Túlzás nélkül állítható, hogy ennyire letisztult, ilyen jól átgondolt menüket nemcsak a stratégiai játékok területén, de bárhol máshol sem találni – jó ránézni is, de még jobb használni, mert szinte minden egyetlen kattintásra van. Akadnak ugyan több réteg mögé rejtett funkciók, de ezekből olyan kevés van, hogy végeredményben egyáltalán nem kényelmetlen a használatuk.

Ez már csak azért is előnyös, mert a legalacsonyabb nehézségi szinten, a legkisebb galaxisban is minimum félszáz bolygós világról beszélhetünk, amit fel kell fedezni, elfoglalni, benépesíteni, kiaknázni. A folyamatot tekintve teljesen mindegy, melyik faj próbálkozik ezzel, mert az egyes lépcsőfokok mindig ugyanazok, csupán a sebesség, illetve a hatékonyság az, ami változik. Az egyik népcsoport a tudományban jártas, a másik a nyers erőben hisz, a harmadik a diplomáciában, a többi pedig minden másban, vagy ezeket keverve, vagy további területekre specializálódva.

CIVILIZÁCIÓK HARCA

A választott fajunk specifikációinak átlátása, menedzselése, folyamatos fejlesztése a játékidő minimum kilencven százalékát adja. Szerencsére a körökre osztott rendszernek köszönhetően különösebben sietni nem kell, egy-egy körnek értelemszerűen csak akkor van vége, ha te is úgy akarod, így bőven jut idő gyártásra, kutatásra, felfedezésre és kolonizációra. Ez utóbbi a naprendszerek felkutatásával, illetve új telepek létrehozásához alkalmas bolygók megtalálásával történik. Ha üres rendszerről van szó, a feladat nem túl nehéz, elég csak egy kolonizáló hajót odaküldeni, és máris beindulhat az épületek felhúzása, a lakosok betelepítése. Természetesen a helyzet már nem ennyire könnyű, ha egy ismeretlen, vagy ellenséges civilizáció korábban már befészkelte magát, de ez pontosan az az aspektus, amit akár át is lehet hidalni.

Elvégre, mint minden más 4x játékban, itt is több módon kivívható a győzelem. Nyerni lehet az ellenséges népek kiirtásával, anyabolygóik elfoglalásával, de lehetőség van kereskedelmi, diplomáciai és tudományos út használatára is. Sajnos itt sem sikerült kikerülni az örök csapdát, azaz a harc az Endless Space-ben állandó tényező: egyszerűen nincs olyan kampány, ahol ne kéne csatahajókat is bevetni. Magyarázat persze van, a bolygókért folyó harc nemcsak a terület növelését, de a termelő kapacitás bővítését is szolgálja – erre különösen a kutatás esetén van szükség, ahol hatalmas populáció, illetve erre szakosodott bolygók, naprendszerek egész sora kell a legszövevényesebb, leghasznosabb technológiák kifejlesztéséhez.

Ebből logikusan következik, hogy a rendelkezésre álló területeket jól kell kiaknázni: az elérhető erőforrások függvényében kell specializálni a lakosságot, de lehetőség van komplett naprendszerek egy célra való használatára is. Kifejleszthető technológiából, fejlesztésből eszméletlenül sok van, hatásuk pedig a gyakorlatban, különösen a hajóépítés során érezhető. A kolonizáló, felfedező és csatahajók is összeállíthatók az alapoktól, ezernyi alkatrészből rakva össze a páncélt, a pajzsot, a hajtóművet és a fegyvereket. Az elkészült járművek flottába is rendezhetők, sőt, még különleges hősök is felfogadhatók az élükre, akik tapasztalati pontot szerezve lépnek szintet, szereznek új képességet, hatékonyabban irányítva az állomáshelyüket – ez akár egy naprendszer is lehet, nem kötelező mindenkiből harcra éhes tábornokot faragni, a hősök kormányzóként, iparmágnásként, vagy kockafejű tudósként is jól tudják szolgálni a birodalmat.

FÉZEREK ÉS TORPEDÓK

A hősök bevetése, a flotta felépítése és folyamatos fejlesztése már csak azért is létfontosságú, mert az Endless Space csatái meglehetősen suták. Szépnek ugyan szépek, de ha nem automatikus, hanem manuális üzemmódban zajlanak, végtelenül egyszerű kő-papír-olló játék lesz belőlük, ahol inkább a vak szerencse, sem mint a rátermettség vezet győzelemre. Nincs lehetőség körökre osztott harcokra, rendes célkijelölésre, támadási sorrend kialakítására – egyértelműen ez a játék leggyengébb, legkidolgozatlanabb része, de legalább működik, sok fejfájást nem okoz, olyan totálisan banális helyzetekre pedig szerencsére nincs példa, mint a korai Civilization epizódokban, ahol egy lándzsás törzsfőnök egy Sherman tankot is le tudott nyomni, ha mázlija volt. Sajnos a diplomácia sincs a helyzet magaslatán, az egyszerű egyezményeken, a sima kereskedelmen túl még csak nyomokban sincs lehetőség szövevényes háttérüzletek, igazi intrikák kialakítására: olybá tűnik, hogy ezt az Alpha Centauri óta senki se tudja tökéletesíteni, de a modok felé való nyitás talán majd ezt is megoldja.

Az Endless Space viszont minden más szempontból közel tökéletes. Habár van annyira szövevényes és összetett, mint bármelyik 4x játék, de a letisztult menürendszerének és az egyedi stílusának hála azokat is képes lehet magába szippantani, akik eddig ódzkodtak ettől a stílustól. Itt nincs átláthatatlan menürendszer, érthetetlen funkciók egész sora, hézagos tutorial – egyszerűen minden a helyén van!

Tartalmas galaktikus eszmecserét biztos, hogy csak hologram formában lehet összehozni

ÉRTÉKELÉS

WILSON

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2Ghz vagy AMD Athlon 64, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

A 4x stílusban nagyon ritkán jelenik meg minőségi játék, de a kisebb hibáktól szenvedő Endless Space egyértelműen az elmúlt évek egyik legjobbja.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A stílus többi tagjához képest szokatlanul gyönyörű, a szépség mögé pedig igazi tartalom és kiváló tanulóidőszak is került.

KONTRA

A harcrendszer kidolgozatlan, a mesterséges intelligencia néha hajlamos abnormálisan viselkedni.

80%

OKOSOAN FEJLESSZ

Csábító lehet néha egy-egy hiperdurvának tűnő fegyvert, vagy gazdaság élénkítő programot kiválasztani a fejlesztés következő állomásának, de haladj lépésekben. Mindig rágd át alaposan, hogy milyen birodalmat is építesz, és aszerint válassz. Ha keveset harcolnál, ne pazarold az értékes köröket haditechnológiákra – azért teljesen védtelenül se hagyd magad.

SPECIALIZÁLD A KOLÓNIÁKAT

Minden naprendszer és minden kolónia saját tulajdonságokkal rendelkezik: az egyes régiók általában egy adott területen tudnak igazán sikeresek lenni, így semmiképp se erőltess rájuk olyat (például egy lávabolygóra mély termőgazdaságot), amely nem illik bele annak profiljába. Ha jól össze tudod hangolni a területeid működését, akkor a birodalmad semmiben sem szenved majd hiányt.

ÉPÍTS FLOTTÁT

Rendkívül jó érzés mind hadsereggel, mind tudománnyal győzelmet aratni a galaxisban, de ne hidd, hogy egy percig is biztonságban vagy. Még ha nem is akarsz háborúzni, semmiképp se feledkezz el a hadiflotta építéséről – nem kötelező agresszorként viselkedned, de sosem árt, ha minden bolygó körül legalább két nagyobb csatacirkáló is őrjáratozik, különösen a határmenti területeken.

NE BÍZZ SENKIBEN

Az Endless Space diplomáciai része sajnos nem túl erős, de használata elkerülhetetlen – pár trükköt azért így is ismer a rendszer. Ha valaki tárt karokkal fogad, ne utasítsd el a közeledését, de tartsd észben, hogy a legjobb barátból lehet a legnagyobb ellenség. Pár kör után úgyis számodra előnytelen ajánlatok egész rengetegét kapod, idővel ezek követelésekbe, kisebb háborúskodásba is átcsaphatnak.

IRODALOM, ORKMÓDRA

Of Orcs and Men

[ÍRTA CHOCHO] Az Of Orcs and Men egy igen kecsegtető szerepjáték, melynek ötletei kiválóan hangzanak egy kocsmában, néhány pofa sör után. Ugyanakkor tanulságos is: részegen ne fejlessz játékot, mert annak soha, de soha nem lesz jó vége! Steinbeck pedig foroghat a sírjában.

Ha egy játék úgy alapból rossz, azt valahogy könnyedén lenyeli az ember. Mikor azonban egy program tele van jó ötletekkel, ám a kivitelezés csapnivaló, az bosszantó tud lenni. Utóbbi tábort gazdagítja az Of Orcs and Men is, melynek roppant ostobán hangzó címe mögött egy kifejezetten érdekes játék bújik meg. A fantasy stílusú szerepjátékok között legalábbis kevés olyan érett témákat boncolgató darab akad, mint a Cyanide alkotása, mely egyébként a francia stúdió második hasonszőrű programja egy év alatt. A párizsi srácok a kiábrándító Game of Thrones adaptáció után egy saját világban tették próbára tehetségüket, és bár elképzelhető, hogy pár év múlva igazi klasszikust tesznek majd az asztalra, az Of Orcs and Men még csak gyönge szárnypróbálgatás.

STEINBECK UTÁN SZABADON

Képtelen vagyok szabadulni a gondolattól, hogy a Nobel-díjjal kitüntetett író híres regényére hajazó, kissé antipatikus címmel megáldott játékot nem véletlenül hívják így, hisz akárcsak az Egerek és emberek, az Of Orcs and Men is többről szól, mint ahogy azt elsőre sejtenénk. Az alapsztori hemzseg a fantasy klisésktől, úgy, mint az orkok és az emberek szűnni nem akaró háborúja, vagy a goblinok lenézettsége. A karakterek viszont, akár csak az Egerek és emberekben, itt is szöges ellentétben állnak egymással, és belső vívódásokkal és saját, néha be sem ismert motivációkkal. Beszélgetéseik során élveztem olvasni a sorok között, noha tény, hogy rajtuk kívül nem sok érdekes karakterrel találkozni a játékban, amelynek a hossza is hagy némi kívánnivalót maga után.

SZEREPTELEN JÁTÉK

A történet és a miliő tehát rendben, na de mi van a játékmenettel? Nos, papíron az Of Orcs and Men kifejezetten kecsegtetőnek tűnik. Adott két főszereplő, akik között bármikor szabadon válthatunk – amikor pedig nem mi irányítjuk őket, akkor értelemszerűen a mesterséges intelligencia gondoskodik róluk. Szerepjátékról lévén szó, a harcok folyamán tapasztalati pontokat gyűjtünk, és egy adott mennyiségű XP után szintet lépünk, hogy fejleszthessünk

ADATOK

KIADÓ
Cyanide, Spiders

FEJLESZTŐ
Focus Home Interactive

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

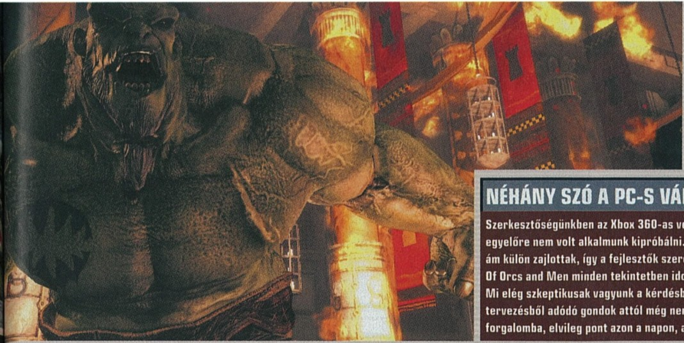
INFO

Az Of Orcs and Men PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra jelent meg október 11-én. Bár a fejlesztést a Cyanide végezte, a grafikus motor a Spiders munkája.

legalacsonyabb erkélyről is cafatokra lövik az íjászok, mert létrára mászni, vagy mondjuk ugrani képtelen. Na, de térjünk vissza még egy kicsit a szerepjáték-elemekhez! A fejlődést letudtuk, mi jöhet ez után? Á, igen, megvan, a tárgyhasználat és a felszerelésünk menedzselése. Gondolom, a fentiek után sejtitek, hogy ezekkel a dolgokkal itt nem kell túl sokat pepecselni. A felszedett cuccok statisztikái teljesen egyértelműek, egyszerűen magunkra aggatjuk az erősebb zsákmányt, és már mehet is a csihi-puhi. Mivel pedig lootolni nem tudunk, maradnak a küldetésekért kapott holmik és a(z egyébként igen ritka) pályákon elrejtett ládikákból előhalászható csecsebecsék. Egy szó, mint száz, az Of Orcs and Men nem a hardcore RPG-seknek készült, hisz ők a sztorin felül nem sok érdekeset találnak majd benne.

A sztori és a hangulat rendben van, azonban a kidolgozatlan játékmenet durván rányomja a bélyegét a végeredményre

dialógusaik, fokozatosan leleplezett jellemvonásaik regényszerű felépítésre emlékeztetnek. A forgatókönyv, bár nincs túl jól megírva, rengeteg, a háttérben meghúzódó konfliktust foglal magába, és valós társadalmi problémákat boncolgat, amik a fantasy körítéstől elvonatkoztatva hajlamosak gondolkodóba ejteni az egyszeri játékost. A két főszereplő személyisége például csak lassacskán bontakozik ki, és jó látni, hogy a „szétrúgom a szembejövők valagát, mert izomagyú ork vagyok" receptet még csak véletlenül sem használta fel a Cyanide. Mind Arkail (ő az ork), mind pedig Styx (ő pedig egy goblin) emlékezetes karakterek, tele tulajdonságaikon. Az Of Orcs and Men ezen része roppantmód le lett egyszerűsítve, hisz alig pár dologra küldhetjük az összekapart képességpontokat, kasztok pedig nincsenek, tehát a karaktereken nem lehet változtatni. Arkail, orkhoz méltón tankként működik, azaz jól bírja az ütéseket, és nagyokat oda tud sózni, de kissé lomha, és méreteiből adódóan nem is tud mindenhová bejutni. Styx vele szemben rugó, aki dupla késeivel osztja a halált, és nemcsak közelről hatásos, de távolról is. Ez néha kellemetlen lehet, mert ha Styxet lefoglalja pár kósza inkvizítor (ebben a világban így hívják a gonosz imperialistákat), a csupa izom Arkailt a



NÉHÁNY SZÓ A PC-S VÁLTOZATRÓL

Szerkesztőségünkben az Xbox 360-as verzió járt, az is a játék megjelenése előtt, így a PC-s portot egyelőre nem volt alkalmunk kipróbálni. A PC-s változat munkálatai állítólag a konzolossal egy időben, ám külön zajlottak, így a fejlesztők szeretik visszautasítani az „átirat" kifejezést. Szerintük a PC-s Of Orcs and Men minden tekintetben idomulni fog a többinél jóval fejlettebb platform képességeihez. Mi elég szkeptikusak vagyunk a kérdésben, mert ha esetleg szebb és kidolgozottabb is lesz a játék, a tervezésből adódó gondok attól még nem múlnak el. A PC-s változat a Steamen 40 eurós áron kerül forgalomba, elvileg pont azon a napon, amikor a magazin a kezetekbe kerül.

Azért az jól látszik, hogy ezt az ork fickót nem túl okos dolog felidegesíteni...

ERŐ, IZOM... ORKVÉRT ISZOM!

Igen ám, csakhogy a harcrendszert még nem is említettük, holott a játék legnagyobb erősségéről van szó – persze csak elméletileg. Az ütközetek körökre osztottak, igaz, maguktól nem állnak le, szóval nekünk kell szünetet tartanunk a pofonok között. Ekkor kiválaszthatjuk, hogy támadó, vagy védekező csapásokat szeretnénk-e bevinni, sőt, vannak különleges támadások is, melyek mindkét karaktert igénybe veszik (ilyen mondjuk a kamikáze goblin, de ha jót akartok, akkor azt sosem használjátok). Ha a képernyő alján látható ikonsor megtelt a szerintünk megfelelő skill-kombinációval, visszaváltunk valós időre, és megnézzük, hogy sül el a dolog. Mint fentebb írtam, papíron a játék remeknek hat, hisz az RPG-k unalmas lootolását és craftolását elhagyja, és a harcrendszert különösen taktikusnak és felhasználóbarátnak tüntetni fel. Viszont nem véletlenül beszélek feltételes módban. Az Of Orcs and Men ugyanis játék közben kudarcot kudarcra halmoz. Ami az előrelátást és a komoly agymunkát követelő harcrendszert illeti, ez a gyakorlatban megbukik, mert a támadások sokszor „késnek", és az ellenfelek is roppant igazságtalan módon képesek blokkolni az ütéseket. Ráadásul a karakterek közötti állandó váltogatás is irtó frusztráló, mert az AI totál agyhalott, így ha egy kicsit tovább hagyjuk magára valamelyik szereplőt, az garantáltan nekiesik a nála tízszer erősebb lovagnak, és pillanatok alatt megöleti magát. Mindehhez vegyétek hozzá az állíthatatlan, és állandóan túl közelre zoomoló kamerát, a leírhatatlanul rossz irányítást, és azt a nem túl szívderítő tényt, hogy a program ellenfelek egész hordáit küldi ellenünk, ami a hasonló stílusú játékok esetében nem túl gyakori, hisz egy bizonyos számú célpont után az ember már képtelen koncentrálni.

AZEROTH HÁTSÓ KERTJE

A pályatervezés is megér egy (sátánista) misét. Az Of Orcs and Men lineáris katakombákban játszódik, melyeket ugyan nem egyszer városoknak álcáztak a grafikusok, de elég vetnünk egy pillantást a beépített térképre, hogy nyilvánvaló legyen, az, ami körülöttünk van, csak a látszat, a szabadság keserédes illúziója. Persze, nem egy RPG csal így, sőt, az aranykorban az összes szerepjáték hasonlóan működött. Csakhogy azok a programok képesek voltak elhitetni velünk, hogy egy nagyobb konfliktus részei vagyunk. Itt ezt csak a sztori állítja, valójában egyáltalán nem érezni, mi több, a szűk folyosók és a kevés elágazás szinte megfojtja a szabadságért kiáltó történetet. Mindez fájó monotonitásba torkollik: megyünk előre, jön pár ellenfél, lecsapjuk őket, majd nyomulunk tovább a küldetés célját jelző X felé, melyet elérve egy főellenfél várja, hogy végezzünk vele. Unalmasnak tűnik? Ugyan, hisz a látványvilágról még nem is beszéltünk! A grafika úgy, ahogy van, rusnya, gyakorlatilag alig találni benne pozitívumokat. Ocsmány textúrák, alacsony poligonszámú modellek, siralmas animációk... és persze minden szürke, mintha csak visszaköszönnének a commodore-os idők. A program sokszor szaggat, és mindezen „jóságot" megannyi grafikai hiba koronázza meg – a kedvencem a szemem láttára kirajzolódó kép volt, ami annak fényében, hogy mindössze 5-6 méterre látunk, igencsak elkeserítő.

ÍGÉRETEK TÁRHÁZA

Sajnálom az Of Orcs and Ment, mert a dizájndokumentumban bizonyára ígéretesnek tűnt, és a sztori, a miliő, na meg a hangulat nagyon-nagyon rendben van. A kivitelezéssel viszont vannak bajok, és érthetetlen, hogy nem vették ezeket észre a Cyanide fejlesztői. A legutolsó párizsi utcagyerek is megmondta volna nekik, hogy ez így, ebben a formában nem érett meg a kiadásra, vissza kellene tenni a sütőbe, és mondjuk egy év plusz pirulás után elővenni. Ha nagyon szeretnétek egy érdekes történettel megáldott fantasy programot, akkor megéri kölcsön kérni egy havertól, vagy megvárni, hogy lemenjen az ára, mondjuk egy karácsonyi Steam-akción. De teljes áron megvenni semmiképpen sem jó üzlet. Kár, bizony mondom, nagy kár... Talán legközelebb már összejön a dolog, Cyanide!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2 GHz-es processzor, 2 GB memória, 512 MB VGA, 6 GB HDD

Hangulatos és érdekes sztorival megáldott játék, ahol a játékmenet tönkretesz mindent. Ugyanakkor látszik, hogy a fejlesztőkbe szorult némi tehetség – épp csak kibontakozni nem tud.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

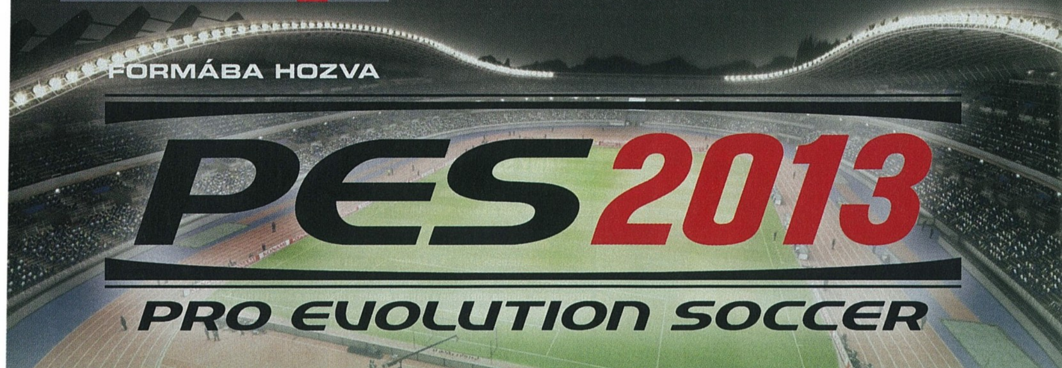
Érdekes történet és jó karakterek.

KONTRA

Csapnivaló kivitelezés, iszonyatos technikai háttér.

55%

Lássuk be, ha egy ork és egy goblin kezd közösen kommandózni, akkor annak biztos, hogy az lesz a vége, hogy egy (de inkább több) ember holtan csuklik össze. A játék ezt is érdekes megközelítésből vizsgálja.



[IRTA MO] **A PES 2013 számára idén nem az volt a tét, hogy fel tudja-e venni a harcot FIFA-val, hanem hogy sikerül-e egy olyan futballszimulátort letenniük az asztalra a készítőknek, amely méltó a franchise régi hírnevéhez. Örömmel jelentjük, hogy ez többé-kevésbé sikerült.**

Tavaly ilyenkor nagy volt a baj a PES és a japán Konami háza táján, olyannyira, hogy a sorozat felett a kezdetek óta bábáskodó Shingo „Seabass" Takatsuka el is hagyta a szériát, új, ám kipróbált szakembereknek átadva a stafétabotot. A váltásnak állítólag semmi köze nem volt ahhoz a tényhez, hogy a FIFA 2010-es epizódja óta a PES csak asszisztálhatott a riválís EA játék diadalmenetéhez, de végül is mindegy. A lényeg, hogy a nyerő tizenegynek új irányvonalakra volt szüksége, amit Kei Masuda és Kato Toru (akik mellesleg már jó ideje a háttérből a széria sikerén dolgoztak) képesek voltak megadni, még ha ezek az „új" irányvonalak kísértetiesen emlékeztetnek is a FIFA féle találmányokra. No, de félretéve a vitriolos billentyűzetet, nézzük, hogy miként teljesít a Pro Evolution Soccer az idén.

ÚJ SEPRŰ JÓL SEPER

Végre! – kiálthatnak fel egyszerre megkönnyebbülten a PES rajongók, az elmúlt két év döcögős fejlesztései után most tényleg látható és érezhető, hogy minőségi fejlődésen esett át a játék. Olyan alapvető hibákat sikerül kiküszöbölni, amik már jó ideje kísértették a sorozatot, így Kei Masuda tényleg igazat mondott, mikor elárulta, hogy a programozók a játékosok visszajelzései alapján láttak neki a munkálatoknak. A hibalista bizony tekintélyes volt, ám örömmel jelenthetjük, hogy immár nyoma sincs például sínen rángatott futballistáknak, nemcsak bizonyos irányokba lehet cselezni, de még az őrült kapusok problémája is megoldódott. De természetesen nem puszta hibajavításról van szó, mert az egész játékmenet, úgy ahogy van átalakult, rá sem ismerni a PES-re új formájában. Azt már lehetett tudni az előzetes információk alapján, hogy Masuda és csapata főként a játék ezen részére gyúr rá, de a végeredmény azt gondolom, minden várakozást felülmúló, amit a külföldi szaksajtóban kapott értékelések is ékesen bizonyítanak (IGN – 8.5/10, Eurogamer – 8/10, Game Informer 88 %).

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Konami

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

INFO

a Pro Evolution Soccer 2013 2012. október 3-tól kapható Európában, hazánkban a dobozos változatért 8 990 forintot kell otthagyni a boltokban.

A játék elindítás után rögvest felajánlja, hogy sajátítsuk el a PES 2013 irányításának csínját-bínját, mielőtt bármit is csinálnánk, és azt kell, hogy mondjam, nem árt végigvinni a tizenkét elemre bontott gyakorló részt. Ugyan vannak nevetségesen egyszerűek köztük, mint például a büntetőrúgás, ám a háromszögelésekkel, az első labdaérintések trükkjeivel és a cselekkel az edzettebbek is elidőznek majd egy keveset, mire tökéletesre fejlesztik azokat. Az előző év tréningmódjához hasonlóan itt is elemenként három-három kihívást kell teljesíteni, de jó változás a tavalyihoz képest, hogy csak azt kell újrakezdeni, amelyiknél elakadtunk, nem az egészet.

SZABAD A PÁLYA

Egy gyors meccsbe belekezdve azonnal szembeötlő a különbség, hogy míg a 2012-es epizódot inkább a gyors, akciódús arcade felfogás jellemezte, addig idén már egyértelműen a szimulátorszerű megközelítés felé húz a PES. A játék sebessége érezhetően lelassult (bár ezt állíthatjuk a menürendszerben), így nem kell a fejünket kapkodva kergetni a labdát, és másodpercek tört része alatt döntenünk egy-egy helyzetben, hanem taktikusabb, átgondoltabb, precízebb, összetettebb focit mutathatunk be csapatunkkal a zöld pixelgyepen. Ehhez pedig minden adott az új fejlesztéseknek köszönhetően.

A legfontosabb ezek közül a szabadság érzet, ami az egész játékélményt áthatja. A Full Control rendszer és a Dynamic First Touch névre hallgató funkció segítségével tényleg úgy érezhetjük, hogy mi uraljuk a labdát, és azt teszünk vele, amit csak akarunk: technikás labdaátvételekben, egyérintőkben, trükkös cselekben, lefordulásokban, esernyőkben tehát nem lesz hiány. Ráadásul mindezt a valódi sztárok stílusában tehetjük, köszönhetően a Player ID funkciónak, melyhez ötven ismert játékos egyéni mozdulatait digitalizálták be egy az egyben. A mozgások döbbenetesen élethűek, és bár a grafika is javult egy leheletnyit, azért már érik a jövőre ígért grafikai motor csere.

PASSZKIRÁLYOK

Visszatérve a játékmenetre, az átalakított lövési- és passzrendszer ugyancsak kiválóan sikerült, centire pontosan odavarázsolhatjuk a játékszert, ahová csak szeretnénk. Egy plusz gomb lenyomásával hozhatjuk elő ezt a funkciót mindkét esetben, a labdaérintés

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYAKOROLNI–GYAKOROLNI

Ne legyünk túl magabiztosak, ne sajnáljuk az időt, és szép lassan menjünk végig a gyakorlás összes részén, hiszen merőben más játékmenettel találkozhatunk a PES 2013-ban, mint eddig bármikor. Az egyes elemek elsajátítása nem éppen egyszerű (főleg a kötények, a bonyolultabb cselek és különböző labdaátvételek begyakorlása), pláne nem éles meccshelyzetben alkalmazni őket.

ERRE, NEM ARRA

Mielőtt elkezdenénk a földhöz csapkodni a kontrollert, mondván hiába nyomjuk az adott gombkombinációkat, a gép folyamatosan elégedetlen a teljesítményünkkel, vizsgáljuk meg az irányokat! Ugyanis a feladatok során a jobbra-balra irányok minden esetben a játékosunk szemszögéből értendők, vagyis lehet, hogy éppen nekünk kell fel-le mozgatnunk az analóg kart a feladat pontos teljesítéséhez.

LÉGY TE A PASSZMESTER!

Az új passzrendszer legnagyobb erénye, hogy most már oda küldjük a lasztit a pályán és olyan módon, ahogyan szeretnénk. Ezt pedig vétek lenne nem kihasználni, hiszen sokkal kreatívabb támadásokat vezethetünk, mint a gép által asszisztált labdákkal: kinézhetünk magunknak szűk folyosókat, vagy a talpalatnyi üres területeket, és ha elég ügyesek vagyunk, és oda tudjuk tenni a labdát, akkor nyert ügyünk van.

Nincs is jobb, mint mikor az ember kifejtheti, hogy milyen jól mutat a képen a sok csíkos mez

pillanatában pedig egy kis indikátor lesz a segítségünkre, hogy a laszti jövőbeli útját nyomon követhessük. Kissé talán bonyolultan hangzik, de nagyon is egyszerű a használata, pár mérkőzést követően pedig már nem is akarunk majd a sima passz és indítás gombokkal variálni, hiszen manuálisan sokkal kreatívabban oldhatunk meg bizonyos játékszituációkat, filléres labdákat osztogathatunk, és pofátlan gólokat lőhetünk, ahogyan nekünk tetszik. Hogy precíz legyen ez az újdonság, a labda fizikáját is átalakították a fejlesztők, most már tényleg valós röppályán repül a bőrgolyó, és a fizika törvényeinek megfelelően pattan vissza különböző felületekről, legyen az akár a kapufa vagy egy betonkemény védő homlokcsontja. Apropó, védekezés: sokkal összetettebb lett a defenzív játék azzal, hogy most már a védekezés gomb lenyomásával messziről is tudjuk követni a támadót lezárva ezzel előtte a területet (a védekező társ hívásáról már nem is szólva), és csak a megfelelő pillanatban szükséges odapiszkálni egy kicsit, hogy elcsenhessük a labdát.

De hogy ne csak a jó dolgokról essen szó, azért van mit csiszolni a Konami fejlesztőinek a 2014-es kiadásig. A rögzített helyzeteknél

ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

P4 2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM 3.0 VGA, 8 GB HDD

A PES feltámadt, és igazán ütős játékélményt biztosít a számunkra. Ha a megmaradt hibákat kijavítják, és a körítéssel is foglalkoznak a Konaminál, akkor jövőre komoly kihívóval kell szembenéznie a FIFA-nak.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Remek irányítási rendszer és megreformált játékmenet, melyek együtt a játék szabadságát eredményezik a pályán.

KONTRA

A szokásos licencproblémák, megkopott grafika, szegényes játékmódok és online opciók.

87%

hiába jó ötlet mondjuk a bedobást váró játékos irányításának átvétele, sokszor hiba csúszik a számításba, a futballista egyszerűen megtorpan és esély sincs megszerezni a labdát a mögüle kirobbanó ellenfél előtt. Bár a kapusok viselkedését sikerült normalizálni, így hál istennek kevés a kabaréjelenetet idéző gól, ám az új, gyorsindításra kitalált kidobások szinte teljesen hasztalanok, olyan ívben dobják őket a hálóőrök, hogy a védők könnyedén helyezkednek rá és lefülelik, mielőtt célba érhetnének. A FIFA fizikai motorja után pedig a test-test elleni küzdelmek itt már közel sem tűnnek annyira élethűnek, nincs súlyuk, nem érezzük a csontok recsegését, pláne nem a Jon Champion-Jim Beglin kommentátor páros langyos közvetítésében, akiket ideje volna már lecserélni.

ÉS A TÖBBI HOL MARAD?

Ami a program többi részét illeti, itt már jóval kevesebb a változás, a főmenübe lépve a szokásos opciók várnak bennünket: a gyorsmeccs és a FIFA-val szembeni ütőkártyák, vagyis a BL és a Libertadorest kupa megmérettetések, ám ezekben érthető módon sok változás nem történt. Egy kicsit sokkoló, hogy sima bajnokságot nem játszhatunk (kupákat lehet), muszáj egy kicsit menedzserkednünk is mellette, ugyanis ezt az opciót beleszuszakolták a Football Life, azon belül is a Master League játékmódba.

Friss tartalom

A megjelenés napján patch érkezett a PES-hez, licencelt tartalmakkal bővítve a programot, 3 spanyol stadion és 37 csapat formájában. De nem ez lesz az egyetlen letölthető tartalom, ugyanis a hírek szerint októberben 2 DLC érkezését várhatjuk, melyek exkluzív UEFA-tartalmakat, Facebook-integrációt, félidei opciókat, Rival Ranking- és Master League-módokat illesztenek a játékba.

Nem feltétlenül volt ez jó döntés, hiszen a játékmenet itt iszonyú lassú, és rengeteg, baromi idegesítő animációt kell végignéznünk két mérkőzés között, meg olyan dolgokra kell figyelnünk, mint a tréning beállítások, egy pörgős bajnokság végigtolása helyett.

Ezt leszámítva a jó öreg, agyonnyüstölt Football Life-ot kapjuk, Become a Legend, illetőleg online és offline Master League-gel: előbbiben a számlánkra érkező, elkölthető havi fizetés, utóbbiban a korlátozott helymennyiségű slotra megvásárolható felszerelések és boostok (cipők, képességpontok stb.) jelentik az újdonságot. Drámai erejű változásokra online játék esetén se számítsunk, annak ellenére se, hogy az átalakult rangsor-rendszer következtében könnyebb internetes játszópajtásokat találni, és a Community Mode is rendben van, ahol a barátok automatikusan kiválaszthatóak egy előre meghatározott listából, így folyamatosan követhetjük egymás eredményeit.

A PES 2013 összességében nagy lépés az utóbbi évekhez képest, és annak ellenére, hogy a körítésben, az online opciókban, a grafikában és a licencek terén nem veheti fel a versenyt a FIFA-val, a játékélményben azért már egy ikszre jó. És ez igen nagy fegyvertény: a PES széria újra él.

HASZNÁLD A CSAPATTÁRSAD!

A mesterséges intelligenciát alaposan kikupálták a Konaminál, így ne legyünk restek bevetni őket, mind a védekezésben, mind pedig a támadásban. Ugyanis lehetőségünk van a gép által irányított játékosokat utasítani az ellenfél csatárának feltartóztatására, illetőleg a saját támadásunk során kérhetjük a csapatársunkat, hogy húzza szét a védelmet egy kamu elfutással, így előttünk szabad út nyílik a kapu felé.

URALD A PÁLYÁT!

A PES egyik nagy találmánya, hogy képesek vagyunk átvenni egyszerre 2 játékos felett az irányítást. A bedobásoknál, a pontrúgásoknál és a kényszerítőknél használhatjuk ki ezt a lehetőséget, ami elsőre talán egy kicsit bonyolultnak tűnik, de idővel egész biztosan magabiztosan kezelik majd az újonc PES játékosok is a rendszert. Ügyes helyezkedéssel pedig könnyedén extra gólhelyzeteket alakíthatunk csapatunk számára.

VÉDEKEZZ, NE LÉLEGEZZ!

Nagy átalakuláson ment át a védelmi rendszer, így nem kell egyből rárontani a labdát vezető játékosra, hanem tisztes távolból követhetjük a mozgását, hogy a megfelelő pillanatban lépjünk közbe. A becsúszó szereléseket még mindig nem díjazza a bíró, így ezekhez csak végső esetben folyamodjunk, mert könnyen megfogyatkozhat a csapatlétszám. Inkább hívjuk segítségül az egyik védőtársunkat a területek lezárásához.

AJÁNDÉK KARÁCSONY ELŐTT

Korábban, ha a védősor elkezdett lest integetni, mikor a csatárunk átvette a labdát, akkor már nyugodtan le is engedhettük a kontrollert, hiszen biztos volt, hogy előrébb helyezkedtünk a kelleténél, és lesen kaptuk az átadást. A PES 2013-ban viszont nem szabad megállni ilyen esetekben, hiszen simán benne van a játékban, hogy a bíró továbbenged minket a kétes szituációkban, így mindenképpen várjuk meg a sípszót.

FIGYELD A SZÓVICCET!

Dust: An Elysian Tail

[ÍRTA MIDNITE] **Folytatom „indie játékok, amik meglepték a világot" című sorozatomat, ami még csak múlt hónapban kezdődött, de nem hittem, hogy lesz második része... Míg meg nem érkezett a Dust, egy szó szerint „páratlan" alkotás.**

A játékteszt-írás egyik nyomasztó aspektusa, hogy a megkritizálandó címet akkor is illik legalább a feléig kijátszani, ha az gyógyszeres kezelést igénylő dührohamokkal vagy a kontroller négybetörésének folyamatos vágyával jár együtt. Sokszor futottam már bele ebbe (ld. Spelunky, a kár ott két dekorváza és egy tévé volt). Attól féltem, hogy a Dust esetében is így járok, mikor az elején kiderült, hogy a főszereplő egy amnéziás, hipszter róka, akit egy orrhangon nyivogó, lebegő mókus és egy – a következő két szó nem az autokorrekt eredménye – beszélő kard „kísér". Igen, alacsony a kerítés Falana világában... Ám az első sokk utáni kellemes csalódás megtanított rá, hogy ne ítéljek a kis szőrös főszereplők alapján.

EGYSZEMÉLYES PARTI

Van egy fontos tény a játékról, ami azonnal felszorozza az értékelhetőségi rátáját, ezért már a cikk elején szeretném megosztani veletek. A Dust teljes egészében egyetlen ember, az animációval és illusztrációval foglalkozó Dean Dodrill munkája, aki egy reggel elhatározta, hogy megtanul programozni, így nekilátott ennek a játéknak. Három hónapos projektnek saccolta, ám a Dust végül három és fél éves fejlesztéssé nőtte ki magát, s a szinkronon, illetve a soundtracken kívül (pár dallam a szerkesztőség több tagja szerint is jelentősen emlékeztet a Szomszédok főcímdalára) mindent az égvilágon Dodrill alkotott meg. Szép teljesítmény, mi?

Formailag a Dust egy akció-RPG, platformer elemekkel, és a kiadók által manapság rizikósnak ítélt, klasszikus 2D grafikával. Gyakorlatilag viszont inkább egy egyszemélyes művészi alkotás, ami más játékok által ihletve tud humorosan egyedi lenni, és a múlt stílusához visszanyúlva képes újat teremteni.

PORBÓL TEREMTETT VILÁG

Hogy Dusthoz hasonlóan összezavarja a játékost, a történet azonnal belecsap a falanai lecsóba: kelleténél öt számmal nagyobb kalapot viselő főhősünk nem emlékszik sem a nevére, sem a múltjára, s egy sötét tisztáson eszmél fel. Itt talál rá Fidget, a minden létező dologtól félő (fegyveres idegeneknek Dust háta mögé bújva mégis bátran beszóló) fura állatka, és persze Ahrah, a kék fényt és füstöt eregető telepatikus kard. Felvértezve a kard mágikus vihart és vágott sebeket keltő erejével, illetve a repkedő Pikachu csípős szarkazmusával, Dust felkerekedik megmenteni a világot és megkeresni önmagát. Az atipikus hőstörténet háttere egy NPC-kkel és szörnyekkel teli világ, ahol semmi sem fekete-fehér: Dust sötét múltja, az ellenségnek kikiáltott szörnyek megismerése és a helyi lakosok morális dilemmái korántsem egy aranyos fantasyt építenek fel.

Elsőre gyermekmesébe illő, bűbájos látványvilágnak tűnik az, amit Dodrill megálmodott, ám a világ könnyedén vált át sötétebb hangulatokba. A műfogsoros békák és antropomorf cicakutyák kidolgozása ugyanolyan tökéletes, mint a komolyabb miliőt képviselő karaktereké, a dohos cseppkőbarlangoktól, felégetett falvaktól kezdve egészen a vibráló, virágos rétekkel teli elvarázsolt erdőkig minden helyszín letisztult, mozgalmas, kerek egészet alkot. Animációk és látvány terén még egy nagy fejlesztőcég is büszke lehetne erre a csodára.

Az egy ember által készített pályák változatosságát a nagyobb csapatok is megirigyelhetnék

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Humble Hearts

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Egy játék, aminek már címe is szóviccre épül, rossz nem lehet. Szép, szellemes, változatos – hihetetlen, hogy mindez egy magányos fejlesztő műve!

GRAFIKA: **99%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Csodálatos hangulat és látványvilág, okos humor, elképesztő mennyiségű tartalom.

KONTRA

Elvont karakterek, béna főellenfelek, esetenként túl sok szöveg, jó adag klisé.

93%

A látvány kaotikus, de egyben katartikus is, mikor összehozzunk egy igazán durva kombót

ÍGY GYAKTOK TI!

A harc során a kombók kapják a főszerepet – az elején Fidget torpedóit tudjuk Ahra szélviharával keverni, később pedig folyamatosan nyílnak meg újabb képességek. Érdemes láncban bevitt ütésekkel gyakni a pufók sárkányok és kőgólemek hordáit, hiszen a szorzók pörögnek, a szintézéshez szükséges XP meg gyorsabban gyűlik, mint azon dolgok száma, amiktől Fidget sikítógörcsöt kap. (Ő néha agitált állapotban megfeledkezik magáról, és felszólít, hogy el ne felejts menteni, vagy tenyerelj már rá a kontrollerre!) A harc nemcsak gyönyörűen animált, de izgalmas és bizsergetően brutális tud lenni, ha rááll a kezed a világégést indukáló szekvenciákra. Bár a támadások száma még kombókkal együtt sem tűnik soknak, a lassan megnyíló képességek visszacsábítanak a már végigjárt szentélyek, barlangok és erdők zegzugaiba, ahol az új skillek birtokában újabb területekre juthatunk be. De a tartalom mennyisége nemcsak emiatt grandiózus – elképesztő mennyiségű küldetés és karakter, több mint háromórányi dialógus, és egy hatalmas, szekciónként bejárható térkép tárul fel a múlt titkaival együtt.

Mindezt az árusoktól megvásárolható felszerelésen túl még a kraftolás lehetősége is feldobja, amihez blueprintek mellett alapanyagokat is lootolhatsz a legyakott szörnyekből. Ezek felett konkrét RPG-elem kevés akad a játékban, viszont a humor és az elborult hentelés élvezetén ez mit sem csorbít: megunhatatlan, csábító darab a gyakás szerelmeseinek. Végszóként elsütném a szlogent, miszerint a Dust a Darksiders családbarát verziója – a hagyományosnál kevesebb vért, de 100%-kal több szőrös kisállatot tartalmaz.

„WE ARE TEKKEN!"

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

[ÍRTA CHOCHO] A verekedős játékok műfajának egyik legjelentősebb képviselője visszatért, és nyomában kő kövön nem maradt. A Tekken sorozat rajongói elégedetten dörzsölhetik a tenyerüket, hisz a TTT 2 visszaidézi a széria szebb napjait, elfeledtetve a Tekken 6-ot.

Jin a nedves aszfalton hevert. Testének minden izma megfeszült, combjai remegtek. Szájában érezte a saját vére ízét, és közben csak egyetlen dologra tudott gondolni: arra, hogy megannyi ellensége közül senki sem volt képes legyőzni mostanáig, ám önmagával szemben még így is tehetetlen. „Feladod?" – hangzott a gunyoros kérdés, valahonnan a háta mögül. Minden erejét összeszedve négykézlábra állt, megfordult, és ördögi énjével nézett farkasszemet. Devil Jin kárörvendő mosolya elég gyűlöletet keltett benne, hogy szembenézzen a halállal. Összeszorította a fogait, és dühéből erőt merítve felállt: „SOHA!" Erre hirtelen, verejtékezve ébredt az ágyában a saját ordítására. „Újabb rémálom... vagy mégsem?" – gondolta.

BAJNOK CSAK EGY LEHET...

Amikor Bate szólt, hogy én írom a Tekken Tag Tournament 2 cikket, minden bizonnyal fogalma sem volt róla, milyen személyes kört zár be ezzel az írással játékosi karrierem. Ez idáig nem sokaknak mondtam el, de életem első gamer magazinja, amit gyerekként a kezembe fogtam, nem PC Guru, hanem az azóta már megszűnt 576 Konzol 2001/01-es száma volt, címlapon az első PS2-es Tekkennel, a Tag Tournament bemutatkozó epizódjával. Bár akkoriban még PC-m is alig volt, megfogadtam, hogy egyszer, ha törik, ha szakad, játszani fogom a TTT-t! Nos, ez végül nem jött össze, de a második felvonás mégiscsak nálam kötött ki, és bár eleinte tartottam tőle, hogy a program nem tud majd megfelelni a magas elvárásoknak, pozitívan csalódtam: a keserédes Tekken 6 után végre egy ízig-vérig minőségi Tekken-játékot kapunk a pénzünkért, amit minden rajongónak melegen ajánlhatunk.

...ÉS AZT HISZEM, MEGTALÁLTUK!

A Tekken Tag Tournament 2 tulajdonképpen nem más, mint az eddigi Tekkenek legjobb elemeiből összegyúrt Boskonovich szobor. A játékmenet a klasszikus részek lassú, megfontolt harcait idézi, azaz a kombók és a különleges támadások másodlagosak, a hangsúly a kiváló védekezésen és a roppantmód hatásos, ám tökéletes időzítést követelő visszatámadásokon (countereken) van. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy sikeres mozdulatsorral ne lehetne Perfectre verni ellenfeleinket, csak itt a Street Fighterrel szemben könnyedén meg lehet fordítani a meccsek állását. Mozdulatból nincs túl sok, ezért mindegyiket könnyen megjegyezhetjük, és mivel nem kell tízezerféle gombkombinációt bemagolnunk, gyorsan elsajátítjuk az alapokat.

A TTT tipikusan olyan játék, amit könnyű megtanulni, ám nehéz mesteri szinten űzni. Az online játszótéren bunyózó profik ellen vajmi kevés esélyünk lehet, ha nem ismerjük legalább két karakter összes csínját-bínját. Bizony, kettőét, hisz a címből is következik, hogy a TTT 2-ben a Tag játékmód dominál. Egyszerre nem egy, hanem két harcost választhatunk ki, akik között szabadon válthatunk a bunyók során. Elég azonban, ha egyiküket kiütik, és már buktuk is a mérkőzést. Kiemelten fontos tehát a kiegyensúlyozott duó felállítása, de persze a minden leosztást überelő kettős (szerencsére) most sem létezik. (Szerény személyem egyébként a klasszikus Jin+Bob felállásra esküszik.)

> **DLC balhé 2.0**
>
> **Annak idején komoly port kavart, hogy a Street Fighter-játékok DLC-karakterei végig a lemezen voltak, a vásárláskor csak feloldottuk a már egyszer kifizetett tartalmakat. Nos, ebben most a TTT 2 is hibás: adatbányászok már a megjelenés napján ráleltek a DLC-be ígért harcosokra a játék kódja mélyén.**

Azért az embert elég rendesen meg tudja zavarni a harcban, ha az előtte ugráló fickó mexikói népviseletet választott aktuális öltözéknek

AZÉRT AZ ÖV IS NEHÉZ NÉHA

A kiegyensúlyozottsággal nem sok gond akad. Oké, bizonyára vannak olyan karakterek, akikkel nagyon nehéz boldogulni, de láttam én már brutális győzelmet Mokujinnal is. Ha tehát negatívumokat akarunk találni, maximum a teljesen elhanyagolt egyjátékos mód, és a Capcom-betegségben szenvedő online multi akadhat horogra. Előbbinek fájdalmas tulajdonsága, hogy korunk bunyós játékaihoz mérten nincs mit feloldani benne, minden karakter és helyszín egyből hozzáférhető, leszámítva persze a DLC-s tartalmakat.

A multiplayerrel pedig az az egyedüli baj, hogy nem lép túl az ezeréves rangsorolásos- és gyorsbunyókon, vagyis nem mer újítani – noha ezt betudhatjuk a Namco óvatos stratégiájának is. Ellenben kapunk egy kiváló oktatómódot, sok-sok kosztümöt, egy személyre szabható tréningrobotot és remek, elsőrangú tálalást. A Tekken 6 nem volt különösebben szép játék, a TTT 2 viszont már szuperül fest, mind a pályák, mind a karaktermodellek gyönyörűek, a zene pedig hozza a sorozattól megszokott, magas színvonalat. Egyedül az lehet zavaró benne, hogy a '90-es évek második felének elektromos muzsikáit feleleventítő dallamok nem túl változatosak. Ez viszont egy vérbeli rajongót aligha hozhat zavarba. Összességében tehát elmondható, hogy a Tekken Tag Tournament 2 egy pazar verekedős cím lett, mely kipolírozta a franchise megkopott hírnevét. Ha Tekken fanatikusnak tartod magad, kötelező darab, ellenkező esetben viszont lehet, hogy hirtelen dob a mély vízbe, szóval csak óvatosan.

ADATOK

KIADÓ **Namco Bandai**
FEJLESZTŐ **Namco**
MŰFAJ **verekedős**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

A Tekken 4 óta nem láttunk ilyen jó Tekken-játékot, csak gratulálni tudunk a Namcónak. Ugyanakkor legközelebb szívesen látnánk egy kidolgozott sztori módot, illetve egy frissített online komponens sem ártana.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Igazi Tekken-hangulat, remek tálalással és kiváló harci mechanikával.

KONTRA
Tényleges fejlesztés nem sok akad, ideje lenne, ha a sorozat elrugaszkodna a gyökerektől.

90%

[ÍRTA GREG5] **A PS Vita tulajdonosok gyakorlatilag a gép debütálása óta várnak egy igazán nagy dobásra, mely igazolja számukra a borsos árú új konzol megvételét. Sackboy személyében ez most megérkezett: a PS3-as ugrabugra sorozat átkomponálása sok tekintetben jobb lett, mint a nagytestvérek.**

A PC-s közönségből valószínűleg kevesen ismerik a Zsákfiút, pedig a Sony kabalafigurája, és a mögé pakolt játék valódi forradalmat hajtott végre a konzolok világában. A LBP mutatta meg először, hogy bizony konzolon is lehet építeni a felhasználók által generált és megosztott tartalmakra, csak meg kell adni hozzá a megfelelő eszközöket, na és persze egy alkotásra érdemes egyedi világot. A LittleBigPlanet első része már önmagában is pazar, zseniálisan változatos ötleteket és megoldásokat felvonultató kétdimenziós platformjáték volt, ám az igazi varázslatot inkább a rajongók tették hozzá a programhoz, több ezer hihetetlenül igényes és kreatív, egyedi tervezésű és kivitelezésű pálya képében. Nos, a második kisgépes felvonás – volt már rész PSP-n is – úgy nyújtja mindazt, amit a NAGYtestvérek mutattak PS3-on, hogy a Vita egyedi irányítási metódusait nemcsak amolyan kényszerből, erőltetetten használja ki, de jelentősen növeli és színesíti velük a játékélményt is.

NAGY CSODA A KIS GÉPEN

Egy teljesen semmitmondó történettel nyitunk: a Pupeteer nevű megszállott, hatalmas méretű bábjátékos beleunt művészetébe, és ártatlan falujának kegyetlen, sötét leigázójaként tér vissza az egykor békés és szelíd Carnivallia világába. Segítői mindenféle sötét zsáksrácok, furmányos gépek, gyanús szerkezetek és az egyes világok végén, hatalmas mechanikus tákolmányok. Az igazi kihívást és változatosságot azonban nem ezek a gonosz teremtmények, hanem a pályák tereptárgyai és akadályai jelentik, melyek leküzdésére valami egészen eszméletlen arzenál áll számunkra készenlétben.

A játéktér természetesen még mindig klasszikus, kétdimenziós oldalnézet, ám a pályáknak van valódi, kihasználható mélysége is, tehát mondjuk nemcsak elmehetünk egy doboz előtt, de egy síkba is kerülhetünk vele, így akár meg is ragadhatjuk azt, odébb tuszkolhatjuk, de sok esetben akár mögé is bújhatunk, jó eséllyel valami kincsre lelve mögötte. Mozgásarzenálunk és a felvonultatott akadályok típusa nemcsak világonként változik, mint mondjuk a Raymanben, de itt tényleg minden egyes pályán találkozunk valami teljesen új megoldással, mozdulattal vagy akadállyal.

Az egyszerű ugrabugrát kezdetben egy látványos, hihető fizikával megtámogatott dobozpakolgatási rendszer színesíti, majd hamarosan megkapjuk tarzanozást elősegítő csáklyánkat, olykor repülünk, néha pedig időzített, robbanó hordókat fogunk serényen hajigálni. Lesz, hogy szupererős, mágneses autót fogunk kontrollálni, néha rakétavetővel is robbantgathatjuk az ellenfeleinket és az akadályokat, a mindenféle pattanó felületek ideális kihasználása, a sunyin mozgó halálos akadályok kerülgetése pedig csaknem minden világban megtalálható lesz. Mindehhez rengeteg kicsiny, változó minőségű minijáték kapcsolódik, méghozzá egészen újfajta kontrollal és grafikai világgal: boxolunk, űrhajókat irányítunk, de kapunk egy Limo-szerű külön platformjátékot is – hihetetlen, hogy mennyi mindenre volt idejük a fejlesztőknek.

A JÁTÉKOSOK TESZIK NAGGYÁ

Az előbb ömlesztve felsorolt játékelemek mindegyikének rengeteg ötletes variációjával találkozhatunk majd: mindig megdöbbenünk a fejlesztők kreativitásán, hogy egy alapjáraton is szuper ötletet hányféleképpen tudnak megvariálni, visszacsavarni, majd elegyíteni egy másik már korábban bevált mozgástípussal. A megvalósítás tényleg zseniális, még úgy is, hogy az igazán összetett pályákra (ahol négy-öt-hat különböző képességet is használnunk kell a továbbjutás érdekében) várnunk kell, amíg a rajongók összehozzák nekünk a továbbfejlesztett, ám mégis egyszerűen használható pályaszerkesztővel.

Az LBP-t nem a magas cukiság faktor adja el, hanem az elképesztően változatos játékmenet

Hála a fejlesztők kiapadhatatlan zsenialitásának és a Vita egyedi képességeinek, a LittleBigPlanet még így, a sokadik rész után is lehengerlő

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Double Eleven/Tarsier Studios/XDev

MŰFAJ
platform/ügyességi

MULTI
kooperatív mód

ÉRTÉKELÉS

Röviden: a LittleBigPlanet a PS Vitán is zseniális!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Helyszínek, ötletek és játékmódok semmi máshoz nem foghatóan pazar változatossága egy folyamatosan megújuló, groteszk világban.

KONTRA
Pár minijáték nem túl élvezetes, a történeten és a dialógusokon pedig még jócskán csiszolhattak volna.

95%

NEM VAGY EGYEDÜL

A vitás LBP-ben igazából annyi, de annyi ötlet és lehetőség van, hogy a sztori mód – ami hullámvasutas, felhővilágos, horror házas, vidámparkos, elvarázsolt kastélyos, méhkaptáros témáival önmagában bődületes vizuális változatosságot nyújt – szinte csak egy irdatlan hosszú gyakorló módnak tűnik a később letölthető, valóban kihívást hozó szintekhez képest. Csaknem félpercenként ellenőrző pontok vannak, de maguk a feladatok is sokkalta könnyebbek, mint a PS3-as testvéreken: kihívást igazából csak a gyűjtögethető matricák, a felhasználható pályaelemek és az egyéb kreatívkodásra hívó dolgok gyűjtése, no meg a pályavégi pontszám feljebb turbózása hordoz magában.

Az alappályák többsége egyébként játszható kooperatív módban is, sőt sok cucc csak egy vagy több barátunkkal vállvetve szerezhető meg. Feltétlen érdemes kipróbálnunk ezt a funkciót is, mert egészen zseniális, hogy pár képességünket milyen szuperül tudjuk összekombinálni, ha többen vagyunk, a folyamatos hangkommunikáció lehetősége pedig igazi parti hangulatot teremt markunkba.

AZ EDDIGI LEGJOBB VITÁS JÁTÉK?

A vitás LBP szinte tökéletes lett: egy igazi csoda a kezünkben, mely végre szó szerint magába szippant, multijának és szerkesztőjének köszönhetően pedig hónapokig fog még széles vigyort csalni az arcunkra. Annyi örömet és vidámságot hoz hétköznapjainkba, hogy igen, akár már emiatt is megéri beruházni egy Vitára.

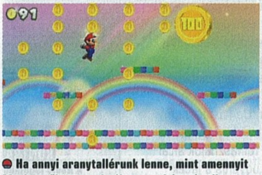
New Super Mario Bros. 2

[ÍRTA CHOCHO] **Mario megszámlálhatatlanul sokszor mentette már ki Peach-et a bajból, ám hősünkre újabb megpróbáltatás vár: felül kell kerekednie a Nintendo egyik legsikeresebb sorozatának eddigi felvonásain. Vajon sikerrel járhat, vagy jobb, ha marad a vécépumpánál?**

Mariót mindenki szereti, hisz a pocakos, olasz vízvezeték-szerelő immár negyedszázada csal mosolyt kicsik és nagyok arcára egyaránt. A Nintendo pedig igyekszik is kihasználni legfontosabb sorozata reklámértékét: gyakorlatilag nincs olyan év, hogy ne érkezzen legalább egy nagyobb Mario-cím a boltok polcaira. A tavalyi Super Mario 3D Land után most végre megérkezett a Wii egyik legsikeresebb játéka, a New Super Mario Bros. folytatása is, és bár a programmal nagyon jól szórakoztunk, kénytelenek vagyunk elismerni, hogy ez az első olyan „jó" Super Mario, ami nem tudja megugrani a kiemelkedőség mércéjét.

AZOK A FRÁNYA NŐK!

Ahogy az egész sorozat, úgy a New Super Mario Bros. 2 sem a története miatt lesz emlékezetes a rajongóknak. Peach hercegnőt ronda, gyíkszerű izék rabolják el, így Marióra és testvérére, a sokszor indokolatlanul mellőzött Luigira hárul a rózsaszín ruhás, magatehetetlen kékvérű megmentése. Őszintén szólva nem értem, miért fut Mario még mindig a hercegnő után – az a szende, babaarcú teremtés nagyon tudhat valamit! Mindenesetre a feladat adott: hat nyílt és két rejtett világon kell átverekedni magunkat, hogy végül móresre tanítva a barbár emberrablókat, biztonságba helyezzük Peach-et. Mindehhez a klasszikus Mario-féle eszköztár áll rendelkezésünkre, méghozzá a sorozattól megszokott, 2D-s miliőben. A pályákat balról jobbra scrollozva teljesíthetjük, az első végigjátszás pedig jó, ha hat órát vesz igénybe. Ezt követően persze egy



Ha annyi aranytallérunk lenne, mint amennyit Mario gyűjtött az elmúlt negyed évszázadban...

csomó dolgot összegyűjthetünk, feloldhatjuk a titkos pályákat, vagy versenyezhetünk a minél jobb időeredményekért. A New Super Mario Bros. 2-ben a legnagyobb újítás a Coin Rush mód, melyben nagyon rövid idő alatt kell minél több aranyat összeszedni az egymást követő pályákon. Ha elbukunk, jöhet egy cimboránk, aki igyekszik megdönteni a rekordunkat. Aranyos extra, de önmagában még nem elég az üdvösséghez. Főleg úgy nem, hogy a New Super Mario Bros. legfontosabb játékelemének itt csak statisztaszerep jut.

LUIGI MEGINT LEMARADT

Természetesen a kooperatív módról van szó. Nem elég, hogy ehhez két gép és két játék szükségeltetik, de maguk a pályák sem úgy lettek megtervezve, hogy élvezetes legyen őket együtt teljesíteni. Sőt, ha ketten próbálunk túljutni rajtuk, sokszor véletlenül is egymással cseszünk ki, arról már nem is beszélve, hogy nincs egy puzzle, vagy titkos hely sem, amit ne érhetnénk el egyedül. Nincs mit szépíteni, a New Super Mario Bros. 2 egy egyjátékos módra kihegyezett platformer, ami – ismerve az újjáélesztett sorozat előzményeit – keserű csalódás. Ettől függetlenül a pályatervezés most is bámulatos, de ezt már megszokhattuk, hisz a kiváló dizájn mindig is a Mario-játékok esszenciáját jelentette. Egyedül végigugrálni a platformokat, küzdeni a három csillagozott érem megszerzéséért, vagy megdönteni egymás eredményeit a Coin Rush játékmódban most is

Ennyi év után Mariónak egyre nehezebb újat mutatni, és ezúttal ez nem is sikerült. De mi ennek ellenére is szeretjük.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **platformer**
MULTI **két fős kooperatív mód**

ÉRTÉKELÉS

Alapvetően jó játék a New Super Mario Bros. 2, de már nagyon érződik rajta, hogy fáradóban a koncepció. Reméljük, a Wii U premierjére valami igazán nagy durranással készül a fejlesztőcsapat.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Szokás szerint kiváló pályatervezés, amihez ezúttal is remek hangulat párosul, ráadásul sikerült jól belőni a nehézségi szintet is.

KONTRA

Meglehetősen gyengécske kooperatív mód és mindent egybevéve a 3D-s effektek is teljesen feleslegesek.

80%

...akkor a novemberi Guru mellé az AC3 lenne a teljes játék, méghozzá díszdobozos kiadásban.

nagyon szórakoztató. Valamint kifejezetten örömteli, hogy a 3D Landhez képest egy nehezebb, kihívásban jóval gazdagabb programot kapunk. Érdekesség egyébként, de ha sokszor halunk meg egy szakaszon, most is megjelenik a fejünk felett a White Raccoon Suit – használata jellegéből adódóan opcionális, de a játék nem büntet, ha élünk vele, és gyakorlatilag halhatatlanként daráljuk le a pályát. A Coin Rushnak is van egy White Raccoon Suit-féle változata, gondolom azért, hogy a kezdő Mariózók is élvezhessék az egyébként profik igényeire szabott játékmódot.

2D-T 3D-BEN

Mint minden 3DS-es cím esetében, a New Super Mario Bros. 2-nél is felmerül a kérdés, hogy érdemes-e feltolni a térbeli hatást keltő csúszkát vagy sem. Nos, gondolom, nem árulunk el nagy titkot, ha azt mondjuk, hogy a 3D ezúttal teljesen felesleges. Míg a Super Mario 3D Landben a 3D-s effekteknek a játékmenetre is kihatásuk volt, addig itt erről szó sincs, mi több, a 3D inkább zavaró, mint kényelmes, hisz a háttérben elmosott, egyébként roppantmód kidolgozott grafikai elemek gyakran vibrálnak – ezt a játékot tehát 2D-ben érdemes kipróbálni. A térhatástól független találás egyébként szuper, de tény, hogy sem a pályatervezés, sem a látvány nem hoz semmi újat a Mario-mítoszba. Az összes itt látott trükk ismerős lesz a korábbi felvonásokból, és ez egy akkora cím folytatásánál, mint a New Super Mario Bros., elfogadhatatlan. A Wii U-ra érkező New Super Mario Bros. U-nak meg kell majd mutatnia, hogy Mario a nonstop megújulás ikonja még 25 év után is, mert ha marad az önismétlő játékmenet, az bizony nem lesz elég az üdvösséghez. Most viszont még elnézzük, hiszen még Mario sem tévedhetetlen.

Amazing Alex

[ÍRTA MO] **Úgy tűnik, hogy a Rovio bármihez nyúl, az arannyá válik: az Angry Birds után megérkezett az ügyes kezű barkácsfiú, Alex, aki a lakás minden tárgyát felhasználja, hogy trükkös feladványokat oldjon meg.**

A madárcsúzlis játékával történelmet író finn cég fejlesztői azonban ezúttal kevésbé saját ötletekből építkeztek, hiszen nemes egyszerűséggel felvásárolták a Casey's Contraptions nevű játék jogait, majd némi fazonírozást követően Amazing Alex néven töltötték fel a különböző alkalmazásboltokba. A grafika most is a Rovio-féle aranyos-rajzfilmes vonalat követi, a játékélmény pedig az Angry Birds által képviselt stílust, hiszen ez is egy precíz fizikai motorra épülő, logikai móka. Igaz, itt sokkal több gondolkodásra, semmint jól időzített reflexmozdulatra van szükség, és a fogós, láncreakciókra épülő feladványoknak, ha nem is korlátlan, de sok-sok helyes megoldása lehetséges.

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

A főhősünk, Alex, egy látszólag átlagos, ám kiemelkedő fantáziával és trükkös szerkezetek építésére való hajlammal megáldott kisfiú, aki a lakás különféle tárgyait használva igyekszik mindenféle hasznos gépezeteket építeni. A feladat egyszerű: a gravitáció segítségével kell bizonyos tárgyakat egyik helyről a másikra juttatni, például egy polcon elhelyezett focilabdát a padlón lévő kosárba egy lufi, egy olló és egy másik polcelem segítségével. Természetesen a feladványok egyre bonyolódnak, kreativitásunkat, feladatmegoldó készségünket, no és persze türelmünket 100 pályán és a lakás négy helyiségében tehetjük próbára, a fejtörők során pedig 35 különböző tárgyat használhatunk. De közben nem szabad megfeledkezni a közösségi oldalakra feltöltött több ezer, a felhasználók által kreált fejtörőről sem, ugyanis a játékban helyett kapott egy pályaszerkesztő menüpont is, az elkészült remekeket pedig természetesen azonnal megoszthatjuk ismerőseinkkel. Egyhamar nem fogyunk ki tehát a fizikai kirakósokból, és annak ellenére, hogy az Amazing Alex viszonylag egyszerű szórakozást nyújt, mégis igen addiktív, és hozza magával a „csak még egy pályát megcsinálok" hangulatot.

ADATOK

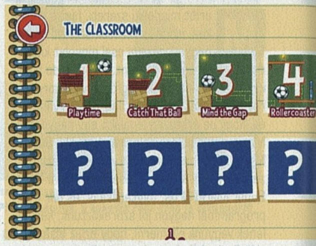
KIADÓ **Rovio**
FEJLESZTŐ **Rovio**
MŰFAJ **ügyességi-logikai**
ÁR **218 Ft**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Kellemes logikai fejtörők, amelyek fokozatosan nehezednek, kiváló körítésben.

KONTRA
A Rovio legújabb játéka mindennek nevezhető, csak eredetinek nem.

88%



Punch Hero

[ÍRTA MO] **Igen nehéz jó bokszolós játékot találni a piacon bármilyen platformról legyen is szó, nemhogy mobil játékról. A Coccosoft a Gamevillel karöltve mégis megcsinálta.**

A Punch Hero ugyan nem tartozik a legszebb 3D grafikájú alkalmazások közé, azonban a sportág dinamikáját és hangulatát remekül adja vissza kiváló irányítási rendszerének köszönhetően. Kezdésnek létre kell hoznunk egy amatőr bokszolót, mondanám, hogy ízlésünk szerint, de ekkor még csak nagyon minimális pénzkeret áll rendelkezésünkre arany érmék és dollárok formájában. Amúgy is javasolt ezeket inkább a képességeink fejlesztésére költenünk, vagyis az egyeneseink, a horgaink és a felütéseink erejének és gyorsaságának javítására, illetve a mentális és a fizikai állóképességünk növelésére az edzőteremben. Ezután nincs más dolgunk, mint bunyózni. A játék igazi értékét pedig ez jelenti, hiszen nem is gondolná az ember, hogy érintőképernyőn ilyen könnyen kezelhető, ám mégis sokrétű irányítási rendszert lehet összehozni.

Bokszolónk kézmozdulataink irányától és helyétől függően használja öklét: két ujjunkat a képernyőre szorítva védekezhetünk, alulról felhúzva nagy erejű felütéseket, míg vízszintes mozdulattal horgokat üthetünk. De lehetőségünk van mindkét irányba elhajolni (nagyon hasznos, hiszen ha sikerül elkerülnünk az ellenfél ütését, akkor egy pillanatra lelassul az idő, és lehetőségünk akad egy pusztító kontra bevitelére) és visszahúzni az előre láthatólag a levegőt érő ütéseket, így egészen korrekt bokszolást mutathatunk be a pixelringben. Ezen felül még speciális ütésfajtákat és kombinációkat is megtanulhatunk a Skill Centerben, értékeinket pedig tovább növelhetjük egy-egy minőségi kesztyű vagy lábbeli megvásárlásával, de a Costume Shopban temérdek egyéb kiegészítőt is találunk. Mivel minden ilyen fejlesztés pokoli drága, ezért nem árt gyorsan túlverekedni magunkat az Arcade játékmód ellenfelein, mert utána elindulhatunk az amatőr, majd pedig a profi ligában, melyek vaskosabb pénzjutalommal kecsegtetnek. Ha megakadunk egy-egy ellenfélen, akkor persze némi valódi pénz fejében bármikor megizmosíthatjuk karakterünket, de ha nem szeretnénk ilyesmire áldozni, akkor érdemes a Zombi móddal megpróbálkozni. Itt az egymás után felbukkanó élőhalott bokszolókat kell leütnünk, sokáig jutva egészen szép summákat és korrekt achievement mennyiséget (több mint 71 000 van a játékban) lehet zsebre vágni. Érdemes még a Challenger Registry opciót is meglátogatni, ahol bárkinek az arcképét importálhatjuk a játékba, majd miután a gép kreál belőle egy random értékekkel bíró bokszolót, péppé verhetjük a saját karakterünkkel. Már, ha tudjuk.

ADATOK

KIADÓ **Gamevil**
FEJLESZTŐ **Coccosoft**
MŰFAJ **sport**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **78%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remek irányítás, korrekt bokszélmény, sok játékmód.

KONTRA
Szögletes grafika. Folyamatos netkapcsolatot igényel, anélkül elindulni sem hajlandó.

85%

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

A FÉLSZARVÚ FIÚ

HORN

[ÍRTA **MIDNITE**] **Egészen mást szándékoztam írni, de a sors úgy hozta, hogy a megkérdőjelezhető szándékú robotok és a felszarvazott fiú csak megerősítették: iPaden (és úgy általában mobilplatformon) is lehet komoly, minőségi játékokat alkotni.**

Hosszú lehet azon mondatok listája, amelyek még egyetlen gamer száját sem hagyták el a világ fennállása során. Biztos köztük van a „Nézd, egy egyedi Zynga játék!", illetve a „Nahát, ennek az ugrálós-kardozós mobiljátéknak milyen ügyes az irányítása!" is. Köszönhetően a Hornnak, ezen mondatok most lekerülhetnek a listáról, hiszen végre elhangozhattak a gamervilág minden táján.

A MESTERI TERV

Elképesztő szerencsém volt az utóbbi hónapokban a mobiljátékokkal, így ezúttal szerettem volna fröcsögős savazás keretében kivesézni egy arra érdemes rossz címet – ezért választottam a Hornt. A Zynga egyrészt hírhedten szeret kiadni nem általuk kitalált játékokat, másrészt a főszereplő karakter konkrétan Ico és Dovahkiin szerelemgyermeke (nézz rá az egyik screenshotra... hát ugye?). Ehhez jön még a ránézésre az Infinity Blade-ből lopott játékmenet, meg a Zeldától kölcsönzött hangulat, ééés már meg is találtuk a havi oltásmennyiséget! Ez volt a terv.

Ha nekünk szarvunk lenne, mi nem bohóckodnánk mindenféle fegyverekkel. Fejjel előre!

Ennek a szerencsétlennek még annyi sem jutott, hogy legalább két szarv nőjjön a fején. Hát, hogy lesz így belőle Dovahkiin?

A dolog ott bukott meg, hogy a Horn egy lenyűgöző történettel operáló, ügyesen összerakott játékmechanikai elemeket felvonultató, varázslatos hangulatú program. Ez a tény pedig legalább annyira meglepett, mint Horn őseit az, hogy a fiuk bikaszarvakkal a fején született.

A TRÜKKÖS BUKTATÓ

Kezdésként a kis rendellenességgel megvert kovácsinas, Horn valami lepusztult toronyban eszmél fel, egy kristály és egy rozsdás bökő mellett, és semmiféle emléke nincs arról, mi történt vele az utóbbi időkben. Bár ez a négymilliomodik játék, ami ezen felütéssel kezdődik, a sztori hamar vesz egy érdekes és egyedi fordulatot. Igazából olyan gyorsan, hogy nem is spoiler elárulni: kiderül, hogy Horn népének tagjait egy átokkal mechanikus lényekké változtatta a Pygon nevű robotfaj. Horn, és a kicsivel később hozzá csatlakozó humán segítője ugyan titokzatos módon kikerültek az átok hatása alól, ám ahhoz, hogy világának minden lakóját visszaváltoztassa, Hornnak egy levágott robotfejjel a hóna alatt meg kell keresnie... Na jó, ezt már végképp nem árulhatom el! Szívességből, ugyanis a játék legfőbb vonzereje és ütőkártyája a szürreális, érzelmekkel teli és rettentő izgalmas történet, aminek kibontakozása a harcnál is nagyobb élvezetet nyújt.

Pedig a harcra még a touchscreenes irányítás által emelt akadályok ellenére sem tudok panaszkodni. Horn szemtől szembe, karddal vagy pörölyyel gyepálja az antipatikus robotokat, kitérő manőverekkel és ugrásokkal bolondítva az összecsapásokat. A lényeg általában az óriásgépek gyenge pontjának megtalálása, majd ezen rész támadása az érintőképernyőn tett megfelelő mozdulatokkal. Persze az ellenfél típusok száma véges, így hamar kiismerhetők a mechanikus hibák, aztán már nem kell abuzálnod a health potion készletet sem.

Vásárolni amúgy nemcsak a játékbeli valutával, de valós pénzzel is tudsz (Zynga játékról lévén szó), ám ezúttal nincs „fizess és nyersz" konstrukció, sőt, a fejlesztők ezúttal kifejezetten eldugott helyre rakták a türelmetlen gamereket sápoló menüpontot.

AZ ÖRÖMTELI VÉGKIFEJLET

Horn szerencsére az őt ihlető játékok legjobb hagyományaival a vérében született, így a hangsúly nem tolódik vészesen a hentelés felé. Fantasy helyszínekkel, csodalényekkel és álombéli környezettel megpakolt világában ugyan nem járkálhat szabadon, ám a szarvasfejű srác megkapja a lehetőséget, hogy felfedezéssel töltse ki a robotharcok közti időt. Művészien kivitelezett hangulattal van dolgunk – viszont direkt utána néztem, hogy fest a Horn más Apple és androidos eszközökön, és hát széles spektrumon mozog a minőség. Érdemes csekkolni az app leírásában a listát arról, pontosan mire optimalizálták a játékot, mert ez óriási különbséget jelent, és a gyengébb vasak tulajdonosainak érdemes várni a vásárlással.

Tovább édesítik az összképet az átvezető „videók" – rendkívül stílusos az zsírkréta rajzzal kombinált képregénypanelnek tűnő megoldás, amivel a sztori múltja és jelene bontakozik ki a fejezetek közt. Szintén iOS-játéktól szokatlan epic-faktora van a szinkronnak és zenének is, hiszen ezek az elemek a remekül megírt történet építőelemeit malterként ragasztják össze, szilárd játékélményt emelve. Külön kiemelendő a cinikus humor, amivel a robotok a „rózsaszín, rugalmas víztömlőket", vagyis a humanoidokat kezelik. A Horn társául szegődő robotfej, Gourd kommentárjai, illetve kettejük csipkelődő beszélgetései vidám dinamikát kölcsönöznek az egész játékélménynek.

A tervem tehát végleg megbukott: a Horn nemcsak, hogy a panaszkodásra legkisebb okot sem adó cím, de könnyen lehet, hogy az év mobilplatformos játéka. Egy könnyed és szerethető, RPG-elemekkel finoman megszórt akciójáték, ami minden ellene szóló érvet megcáfolva egyedi és élvezetes kalandnak bizonyul.

ADATOK

KIADÓ **Zynga**

FEJLESZTŐ **Zynga**

MŰFAJ **akció-RPG**

ÁR **6.99 euró**

ÉRTÉKELÉS

Nagy meglepetés ez a Zyngától, hiszen a sikeres fantasy címek legjobb tulajdonságait összeollózva egy izgalmas és szép élményt teremtettek.

GRAFIKA:	79%
HANG:	76%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

PRO

Komplettebb akció-RPG élményt nyújt, mint egyes konzolos címek. Saját, új világot teremt.

KONTRA

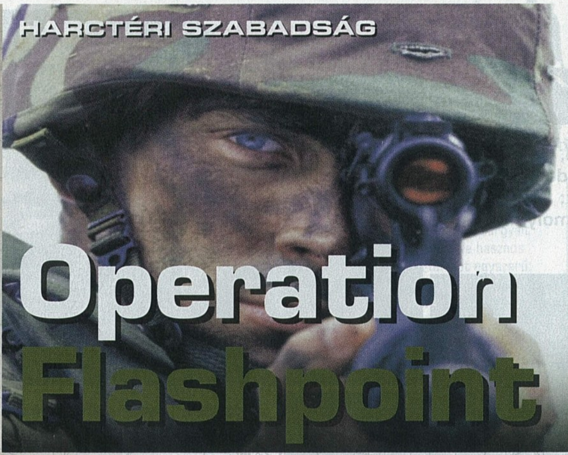
Nem minden eszközön szép, felmerülnek bugok a mozgás és irányítás körül. Néha repetitívvé válik.

82%

TÖLTSD LE MOST!

A QR kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez.

HARCTÉRI SZABADSÁG



Operation Flashpoint

[ÍRTA JOHNBART] **Három, egyenként 50 km2-es csatatér, állandó fegyverropogás és húsbavágóan élethű harc gyalogosan, tankokkal, helikopterekkel vagy épp repülőkkel. Ma már semmi meglepő nincs ebben a listában, 2001-ben viszont maga volt a forradalom.**

Kevés csapat mondhatja el magáról, hogy már az első játékával történelmet írt, a Prágában (helyesebben a könnyen kiejthető Mníšek pod Brdyben) székelő Bohemia Interactive azonban ezek közé tartozik, 2001-ben az Operation Flashpoint ugyanis teljesen új szintre emelte a taktikai FPS-ek műfaját. Noha az „egy-lövés-egy-halál" bevetési szabályt követő küldetések és a vezethető járművek már akkoriban sem számítottak újdonságnak (a műfajban az előbbit már a '98-as Rainbow Six, utóbbit pedig a '99-es Hidden & Dangerous is hozta), a BIS belépője a fentieket egy addig példátlan méretű vezethető gépparkkal, valamint három hatalmas, teljesen szabadon bejárható műveleti területtel tálalta. Az OFP így több lett, mint merő taktikai FPS: inkább tekinthető egy, a jelentősebb haderőnemeket reprezentáló csataszimulátornak, még ha a játékidő javát bokorugróként is töltöttük...

VODKA, GLASZNOSZTY, KALASNYIKOV

Azt mondják, hogy amikor Marek Španělék nekiálltak a játéknak, még nem döntötték el, hogy mely korszakban kapjanak 500 méterről fejest a gyanútlan játékosok, a fejlesztők egy része ugyanis a 2. világégést, míg mások egy kortárs csatateret látták volna szívesen a játékban. A döntés végül a '80-as évekre esett, az akkori haditechnika ugyanis, bár kellően modernnek bizonyult, mégis kerülte az ezredforduló gyalogsági összecsapásokat minimalizálni igyekvő megoldásait (mint pl. a pilóta nélküli repülőket).

No persze a helyzet így sem volt egyszerű, elvégre némi verbális kardcsörtetést leszámítva jelentős konfliktusokban nem bővelkedett a fenti időszak, a BIS-nek tehát ki kellett találni egyet. Eszerint Gorbacsov 1985-ös reformjait a hadsereg vaskalapos tisztjei nem igazán nézik jó szemmel, olyannyira, hogy egyikük lázadást szít a pártfőtitkár elvtárs ellen, majd hadseregével nekiáll elfoglalni a kitalált Malden-szigetek államait. A körzet viszont amerikai játszótér is, Maldenen ugyanis a jenkiknek is van pár bázisa, őket pedig érthető módon zavarja, hogy T-80-asok csatárláncával akarják őket kiebrudalni onnan. Megkezdődik hát az amerikai ellentámadás, melyet a kellemesen hosszú hadjáratban négy karakter szemszögéből élünk át: David Armstrong a gyalogságot, James Gastovski a különleges osztagot, Robert Hammer a harckocsizókat, Sam Nichols pedig a légierőt erősíti...

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive (BIS)

MEGJELENÉS ÉVE
2001

MŰFAJ
taktikai FPS, csataszimulátor

MULTI
32 fős kooperatív/kompetitív

A ROVAT CÉLJA

A rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be számotokra, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

FÖLDÖN, TANKBAN, LEVEGŐBEN

Hőseink markánsan eltérő küldetésekkel vették ki részüket az offenzívából, betekintést nyújtva így a játék összes elérhető haderőnemébe. A hadjárat zömét Daviddel szenvedhettük végig, aki karrierjét lábló-gató bakaként kezdte, majd osztagparancsnokként fejezte be – esetében sokszereplős ütközetekben kellett helytállnunk, ahol túlélésünk kulcsa a harctér kiismerésében, a fedezékek megfelelő kihasználásában, később pedig 12 fős osztagunk taktikus terelgetésében rejlett. A rambózást el lehetett felejteni, célzott lövést csak guggolva és hasalva adhattunk le, a nyílt téren lövöldözés pedig felért az öngyilkossággal.

Osztagunk kezelése kellően összetett volt, megszabhattuk embereink útvonalát és harcmodorát, célpontokat jelölhettünk ki nekik, illetve a harctéren talált fegyverek, dzsipek, páncélosok, Trabik elkötésére utasíthattuk őket. Hasonló mélységű volt egyébként útkeresésünk is: noha könnyű szinten aktuális célállomásunkat ikonnal jelezte a játék a képernyőn, Veterán módban a tájékozódás sem volt mese, akkor kizárólag térképünkre, iránytűnkre vagy épp a csillagképekre hagyatkozva tudtunk elspurizni a csatatérre...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEDEZÉKBE! FEDEZÉKBE!

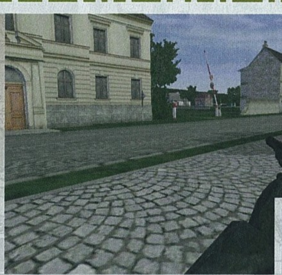
Gyalogos katonaként csak akkor van esélyed a túlélésre, ha a harctéren elszórt fedezékeket kihasználva haladsz előre. Közelítsd meg épületről épületre haladva célpontodat, ha pedig nincs a közelben semmilyen építmény, vágd hasra magad a fák és bokrok mögött – noha ezek simán átengednek minden lövedéket, egy kis ideig elrejtenek ellenfeleid szemei elől.

CSENDBEN ÉS HALKAN...

Az előző szabály nemcsak a gyalogos katonákra, hanem a gépesített egységekre is vonatkozik, a terep megfelelő kihasználása ugyanis tankot, helikoptert és repülőt vezetve is fontos. Harckocsizóként igyekezz kerülni a magasabb pontokat, pilótaként pedig próbálj meg a föld közelében, a magaslatok mögül előbukkanva támadni. Ne feledd: a dombtetőről mindenkit látsz, de mindenki lát téged is!

LEGJOBB A CIKKCAKKOS ÚT!

Kevés gyorsabb módja van az öngyilkosságnak, mint nyílegyenesen előre rohanni a harctéren – ne légy hát faltörő kos, és igyekezz minél kiszámíthatatlanabbul, cikcakkban haladva előretörni. Gondolom, mondanom sem kell, hogy az előző szabály ekkor is él: ha hasznosnak vélt fedezéket látsz a közelben, vesd oda és vágd hasra magad, majd ellenőrizd onnan kikandikálva környezetedet!



Vajon, ha kifogy a lőszer, tudok majd macskakövet dobálni az ellenfelekre...?

Nos, az már biztos, hogy az OpFlash nem a kidolgozott karaktermodellek miatt lett népszerű

A kameranézetből ítélve, ez a tank bizony szépen keresztül masírozott a játékoson

A katonalét tehát nem volt fenékig tejfel, a BIS-nek Gastovski akcióival mégis sikerült mindezt hatványozni: a cseh Sam Fisher küldetései a játék legnehezebb bevetései voltak, miután szabotázsakcióit ellenséges vonalak mögött, legtöbbször társak nélkül kellett teljesítenünk – hősünk viszont nem kapott jobb kevlárt mint a sima bokorugrók, szóval nála is elég volt egyetlen hiba vagy egy kósza golyó az akció idő előtti befejezéséhez.

Robert bevetései az Armored Fist sorozat legszebb pillanatait idézték, küldetései alatt PSZH-k, majd közepes és nehéz harckocsik irányítását bízták ránk. Míg szerepünk kezdetben kimerült a gyalogság támogatásában, a játék végére már szabályos tankcsatákat vezényeltünk le, saját páncélosunk személyzete mellett pedig a szakaszunkhoz tartozó többi harckocsit is nekünk kellett kommandírozni. Fegyver helyett szintén botkormányt fogott a kezébe viszont Sam is, aki harci helikopterekkel, vagy épp A-10-es varacskos disznóval aprította felülről a ruszkikat. A hadjárat tehát a játék minden fegyverneméből kellemes ízelítőt adott, még ha a realizmus szintje eltérő is volt: a harckocsik irányítását természetesen egyszerűsítették, mint ahogy a repülési modell sem volt autentikus – arról nem is beszélve, hogy a rádión behívható ellátó kamionok másodpercek alatt tankolták fel, fegyverezték újra, és javították meg gépeinket. Jóval valósághűbbek voltak így a gyalogsági küldetések, még akkor is, ha felcsereink másodpercek alatt kézrátétellel gyógyítottak minden lőtt sebet...

ISMERŐS TEREPEN

Mint a cikkben említettem, az OFP csataterei valós topográfiai adatok alapján készültek, a Resistance kiegészítő Nogováját leszámítva így a játék összes szigete valós helyszínen alapul. Malden az Égei-tengeren fekvő Lefkas és Meganisi adottságait örökölte, Everon a méretét leszámítva majdnem megegyezik a horvát Krk szigetével, a kietlen, elpusztult Kolgujev ugyanakkor a Kanári-szigetek legismertebb tagján, Tenerifén (!) alapul...

ERŐS HÁTORSZÁG

A forradalminak számító játékmenet kiszolgálásához természetesen kompetens motorra is szükség volt, a Real Virtuality pedig kellően iránymutatónak bizonyult. A valós topográfiai adatokon alapuló szigeteket öt kilométeres látótáv mellett járhattuk be, 2001-es mércével nézve pedig kidolgozottságukat sem érhette panasz: erdők, mezők, kisvárosok, ipartelepek tarkították a cirka 50 km2-es harctereket (amit a Resistance kiegészítőben sikerült 100 km2-re feltornázni). A járművek kidolgozottak voltak, az esti égbolton az északi félteke minden csillagképe ott volt, a mellékelt küldetésszerkesztővel pedig némi gyakorlás után bárki újabb bevetéseket rakhatott össze magának.

No persze a technológia nem volt tökéletes: az optimalizációval hadilábon állt, a karaktermodellek már akkor eléggé baltával faragottnak tűntek, a szkriptelt mozgásanimációk igen nyögvenyelőssé tették az irányítást, a kisebb frázisokból összerakott akadozó rádióbeszélgetések a játék védjegyévé váltak, a technológia pedig híján volt bármiféle épkézláb fizikai rétegnek, ami olykor nevetséges látványt eredményezett. No persze akik játszottak valamely ArmA-résszel, bizonyára nem lepődnek meg ezeken, az új RV-verziók típushibáinak egy jelentős része ugyanis innen eredeztethető...

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Kora okán gondolom nem meglepő, hogy dobozos példányt csak online piactereken lehet találni, egyszerűbb így a letölthető verziót beszerezni – a játék a Steamen és a BIS weboldalán is megvásárolható cirka 4-5 euróért. A letölthető verziót ArmA: Cold War Assault néven keressétek – ennek oka, hogy bár a játék a BIS szellemi tulajdona, a cím a Codemastersnél maradt, a tavalyi frissítéssel így át kellett nevezni a játékot.

11 ÉV HÁBORÚ

Az eladások mellett egy játék sikerének talán legjobb fokmérője az, hogy mennyi ideig veszi körül aktív közösség. Nos, az OFP ilyen téren matuzsálemnek bizonyult, a különösen addon- és modbarát játék élettartamát ugyanis az elmúlt 11 évben rajongói küldetések, hadjáratok és modok százai dobták meg – utóbbiak pedig tényleg széles skálán mozognak, a modern harci egységektől kezdve a középkori lovagokon át a csillaghajókig mindent le lehet tölteni a tematikus weboldalakról. Hasonlóan időtállónak bizonyult a multi is: a cikk írásának pillanatában majd 40 szerver várja a nosztalgiázókat a létező legkülönbözőbb játékmódokban – a normál TDM és ko-op mellett főleg a szigetfoglalós CTI, és a különböző zombis küldetések a favoritok. Dacára tehát az ArmA-sorozat térnyerésének, az OFP egyelőre elsüllyeszthetetlen, melynek legjobb jele, hogy tavaly a BIS újabb javítást adott ki az akkor tízéves programhoz. Ha tehát eddig kihagytad volna az egyik legjobb háborús szimulátort, még nem késő bepótolni az elmaradást – a kapcsolódó boxból kiderül, miként jelentkezhetsz bevetésre!

→ 92%

JÉZUSI TÖRŐDÉS

Az OFP csataterein mindig bekapunk 1-2 golyót, de ettől még nem feltétlen dobjuk fel a talpunk. Gáz esetén keress egy elsősegély sátort, vagy hívd magadhoz a legközelebbi felcsert a Backspace -> Status -> Injured opció használatával. Mindkét egység közelében megjelenik a Heal opció akciómenünkben, melynek kiválasztva karakterünk egy röpke tíz másodperces animáció után teljesen felgyógyul.

HA REPÜLNEK A CSAPSZEGEK

Az előzőhöz hasonló támogatás természetesen gépesített egységeket irányítva is elérhető, már persze akkor, ha a közelben vannak benzinkutak és műhelyek, vagy javító, lőszeres és üzemanyag-szállító teherautók. A behívásuk az előbb említett Status menüből történik, a kívánt művelet pedig az épület/teherautó mellé beállva indítható (és a gyógyításhoz hasonlóan csak másodpercekig tart).

SOKOLDALÚ HARCOSOK

Bár a hadjáratban mindegyik fegyvernem saját karaktert kap, ez nem zárja ki, hogy adott esetben közkatonánk harci helikopterbe pattanjon, vagy a pilótánk RPG-vel álljon neki kilőni az ellenséges harckocsikat. Pár küldetést leszámítva ilyen korlátozások nincsenek, a harctéren fellelhető fegyvereket és járműveket szabadon „kölcsönvehetjük", tégy hát így, ha némi extra tűzerőre van szükséged.

KEGYES CSALÁS

Könyörtelen realizmusa mellett az OFP a mentési rendszere miatt vált hírhedten nehézzé, küldetésenként ugyanis csak egy alkalommal menthettünk. Ha frusztrálónak találod ezt a korlátozást, nosza, kerüld ki: Alt-Tabolj ki a játékból, keresd meg az aktuális bevetés mentését a Users\ [Felhasználónév] mappában, majd töröld a save fájlt. Alt-Tabolj vissza, nyomd le az ESC-et, és ments ismét...

KLASSZIKUS ÚJ KÖNTÖSBEN: BLACK MESA

[ÍRTA CHOCHO]

A Half-Life sorozat 2007 óta egy lépést nem haladt előre, a hat éve bejelentett Episode Three-ben pedig egyre kevesebb rajongó hisz, és inkább a Half-Life 3-at várják, egyelőre mindhiába. Őket invitáljuk most egy kis időutazásra, méghozzá teljesen ingyen.

Nem sok olyan játék van, ami az egész iparra platformoktól függetlenül is hatással volt. S melyek mégis, nos, azok többségében húszévesnél is idősebb, távol-keleti csodák, mint az első Super Mario Bros., a korai Final Fantasyk, vagy épp az akció-kaland műfajt megteremtő Zelda sorozat. Nyugatabbra sokkal később érkezett el az a kor, mikor a játékok forradalmi lépéseket tettek, és a '90-es évek első felében megélt, hihetetlen változások (melyeket elsősorban az id és a Midway indukáltak ultraerőszakos játékaikkal) után sokáig úgy tűnt, hogy stagnál a digitális művészet világa.

Majd egyszer csak berobbant a köztudatba a Microsoft milliomosok által készített Half-Life című FPS, és minden megváltozott. Bizonyítást nyert, hogy egy olyan egyszerű, ösztönökre épülő műfaj, mint amilyen a shootereké is, el tud mesélni egy remek történetet, mi több, olyan világot képes teremteni, melyre mindmáig büszke lehet az összes, magára valamit is adó játékos. A Half-Life nemcsak egy FPS volt, hanem egy jelenség, és bár 1998 nagyon-nagyon régen volt, a Valve alkotása mindmáig friss és élvezetes játék. A folytatásra hét évet vártunk, és mikor nagy véráldozatok árán végre megjelent, egy (vagyis kettő, de később összeálltak) csapat lelkes amatőr belevágott az elképzelhetetlenbe: nekiálltak, hogy felépítsék az első Half-Life-ot a második résszel bemutatkozó Source motor alatt.

MINDEN CSODA NYOLC ÉVIG TART

A Black Mesa: Source néven bemutatkozott projekt majdnem egy évtizeden át lefoglalta a magukat csak Black Mesa Modification Teamnek nevező amatőröket, és most, nyolc évvel a munka megkezdése után végre mi is letölthetjük a mára csak Black Mesaként ismert modot. Bizony, a Black Mesa nem önálló játék, hanem egy Source motor köré szőtt, úgynevezett „total convertion" (teljes átalakítás, szabad fordításban) modifikáció, melynek telepítéséről és beszerzéséről egy keretes írásban regélünk nektek. Fontos azonban kiemelni, hogy a belefeccölt, elképesztő mennyiségű munkaóra ellenére sem kell fizetnünk a játékért. Belegondolni is félelmetes, hogy a negyven főt számláló brigád nyolc esztendőt töltött a kód tanulmányozásával, a pályák újjáépítésével, és ez alatt az idő alatt még arra is jutott energiájuk, hogy ne csak egy „szimpla" remake-et kapjunk, hanem tényleg minden elemében kihasználhassuk a Valve technológiájának képességeit.

Az első Half-Life történetét feldolgozó Black Mesa játékmenete ugyanis remekül igazodik a Source képességeihez.
Akik játszottak a klasszikus programmal, minden bizonnyal máig emlékeznek a kutatólaboratóriumban bekövetkező baleset első áldozataira, a fejrákok által húsevő zombikká változtatott tudósokra és biztonsági őrökre. 1998-ban már az is nagy szó volt, hogy az NPC-k felismertek bennünket, a lények pedig egy előre rögzített úton közlekedve nehezítették meg Gordon Freeman felfegyverkezését. Ma, 2012-ben viszont mindez nagyon bután festene a maga puritán, 14 éves módján. Ezért hát a pályákon megjelentek a mindenféle tárgyakat (főként robbanó hordókat) hajigáló, a környezetükkel folyton interakcióba lépő ellenfelek, akik néha lángra gyúlnak, vagy szétlapulnak a rájuk hulló éghető anyagok és nehéz berendezések által. A fizikai világ valósága úgy járja át a Black Mesa folyosóit, mintha mindig is a részét képezte volna. Új puzzle-ök várnak a már megszokott környezetben, így azoknak is képes meglepetést okozni a játék, akik kívülről fújják a Half-Life-ot. A pályatervezés első rangú, és bár a modderek sok helyen belenyúltak az eredeti dizájnba, az összes jól ismert terület megtalálható és felismerhető.

MODERN IDŐK

Ebből következik a Black Mesa legjobb tulajdonsága, mely nem más, mint a fantasztikus hangulat. Egyszerűen leírhatatlan érzés kiemelkedni a földalatti laborokból az új-mexikói sivatag napos dűnéi közé, ugyanolyan fantasztikus élmény,

ADATOK

KIADÓ
Black Mesa Modification Team

FEJLESZTŐ
Black Mesa Modification Team

MŰFAJ
FPS, TC-MOD

MULTI
nincs

INFO

A Black Mesa az 1998-ban megjelent Half-Life modern remake-je, mely ingyenesen letölthető – részletekért lásd a mellékelt szövegdobozt!

Az új látványnak és fizikának köszönhetően az emlékezetes pillanatok még emlékezetesebbé válnak

HOGYAN SZEREZZEM BE?

A Black Mesa egy ingyenes mod, melynek telepítése és beszerzése persze kicsit körülményes – legalábbis addig mindenképp, míg meg nem jelenik a Steam GreenLight kínálatában. Addig viszont ki tudja, mennyi idő van még, így most fogadjátok szeretettel rövid letöltési útmutatónkat, melyben igyekszünk választ adni minden felmerülő kérdésre. Lássuk hát lépésről-lépésre, hogy kell eljárnunk, ha Black Mesásni szeretnénk!

1. Irány a hivatalos oldal a http://release.blackmesasource.com/ címen!

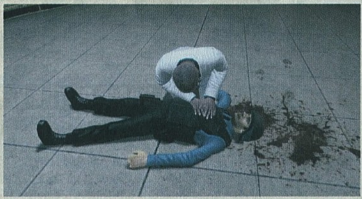
2. A jobb alsó sarokban található Download Now gombra kattintva bejönnek a hivatalos tükörszerverek – mi a ModDB hivatalos oldalát és a hivatalos torrentfájlt ajánljuk elsősorban, de bárhonnan is szedjük le a modot, az automatikus telepítő a leggyorsabb módja a Black Mesa installálásának.

3. Még a telepítés előtt indítsuk el a Steamet, és a magyar beállítások szerinti Könyvtár menü alatt található Keresés mezőben válasszuk ki a Kellékek opciót!

4. A Kellékekben megtaláljuk a Source SDK Base 2007-et, ezt kell feltelepíteni, hogy elinduljon a mod – a Source hivatalos fejlesztői készlete bárki számára elérhető, nélküle viszont nem telepíthető a Black Mesa.

5. Ha fent van az SDK, települhet a letöltött mod. Amennyiben kész vagyunk, a játék megjelenik a Steam Könyvtár listájában.

6. Tessék bekészíteni a pizzát és az energiaitalt, mert 6-8 órán át tuti, hogy nem állunk fel a gép elől!



Bízunk benne, hogy ezek a képek mindenkiben elindítják a nosztalgikus nyálelválasztást...

mint 1998-ban. A grafika a Half-Life 2 színvonalán is túlmutat, köszönhetően a motor folytonos frissítéseinek és a tűéles, roppant részletgazdag textúráknak. Ez viszont még semmi az animációk minőségéhez képest. Az ellenünk küldött kommandósok úgy mozognak, mintha csak a legmodernebb mo-cap technikával vették volna fel a vetődéseiket, ugrásaikat. A lényekre ez különösen igaz: a vortiguantokkal történő első találkozás sokkoló és örömteli egyben, az elektromos sugarak cikázása minden ablakot, számítógépet és szobanövényt eltöröl a szűk folyosók fehér kövéről.

IDŐUTAZÁS

A szuper látványra a hangeffektek és az újrakevert, de a sorozathoz tökéletesen illeszkedő zenék teszik fel a koronát. Az ismerős arcok, mint a még kétlábú Dr. Vance, vagy az ekkor még csak alig neurotikus Dr. Kleiner feltűnése láttán minden HL-fanatikus lába földbe gyökeredzik, és ezen csak tovább emel a felújított szinkron minősége. Nem tudom, hogyan csinálták, de hőseink hangja tiszta és éles, mintha csak tegnap vették volna fel őket. A modern megoldások és a játék régi scriptjeinek összefonódása érdekes elegyet alkot. A harcokat a 2012-ben is abszolút vállalható AI teszi látványossá, és az egy évtizednél is régebbi kód most is okoz kellemetlen meglepetéseket.

Emlékeztek még, micsoda megdöbbenést váltott ki, amikor a kommandósok nemcsak szemberohantak velünk, de be is kerítettek bennünket? Azt hihetnénk, hogy egy F.E.A.R. és egy Halo után nem mutathat újat a Half-Life, holott a Black Mesa ellenfelei igen komoly kihívást nyújtanak. Jómagam Hard fokozaton estem neki a programnak, majd a katonák feltűnésekor szépen visszaváltottam normálra. Mindezt annak ellenére, hogy a gépfegyverek sebzése sokkal gyengébb, mint régen, Gordon arzenálja pedig a Source pixelpontos célzásának hála még halálosabb lett.

RED LETTER DAY

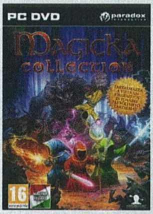
Ajándék Half-Life-nak ne nézd a végét, tartja a mondás, amit alig fél perce találtam ki. Akárhogy is, tény, hogy a Black Mesa annak ellenére sem nevezhető tökéletesnek, hogy tulajdonképpen az év eddigi legnagyobb kuriózuma. Legfájóbb hiányossága, hogy a játéknak egyszerűen nincs befejezése. A fejlesztők rengeteg munkát öltek a klasszikus pályák újraalkotásába, a Xen dimenzióban játszódó részeket viszont saját szintekkel szeretnék helyettesíteni, hogy kiélhessék az évek alatt felgyülemlett ambícióikat. Ehhez viszont sok idő kell – Wilson kolléga gyakran viccelődik, hogy 2020-ra el kell készülnie az új pályáknak is. Emiatt aztán a Black Mesa második fele még fejlesztés alatt ál, és senki sem tudja, mikor jön majd ki. Tetszik, nem tetszik, ez van. A magunk részéről mindenesetre nem nyafogunk feleslegesen, hisz örömteli hír, hogy ez a mod egyáltalán megjelent. Eljött hát az ideje, hogy itt és most bűnbocsánatért könyörögjek: éveken át szajkóztam, hogy ebből a modból nem lesz semmi, de ha mégis, hát megeszem a kalapom. Elnézést, de mégsem eszem meg, mert nincs is kalapom, Wilsonét pedig nem rágcsálnám el, mert hát úgy örült neki, mikor megkapta...

Amiről még nem volt szó, az a gépigény. Nos, a Half-Life 2 egy nyolcéves FPS, ebből kifolyólag mindenen elfut, amit aláteszünk. A Black Mesa kicsit több kakaót követel, de ha van egy olyan PC-nk, amin a Team Fortress 2 szaggatás nélkül működik, akkor nem lesz semmi baj. Most pedig eljött az értékelés ideje. Modról lévén szó, százalékot nem adunk – nem is lenne fair, lévén a készítők eddig egy fillér nem sok, annyi haszonra sem tettek szert. E helyett tehát inkább csak személyes ajánlatot teszünk. Akik szeretik a Half-Life sorozatot, azonnal töltsék le a játékot, mert megéri minden egyes bitjét. Azok pedig, akik csak a második résznél csatlakoztak be Gordon Freeman egyszemélyes háborújába, ne strapálják magukat az 1998-as eredetivel, hanem rögtön a Black Mesával pótolják be elmaradásukat. Ennél nagyobb bókot, ha akarnánk, sem tudnánk írni.

> „Elég durva belegondolni, hogy van egy csapat, akik nyolc évig dolgoztak a Black Mesa elkészítésén, és a munkájuk végeztével az egészet a rajongóknak adják, méghozzá teljesen ingyen."

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



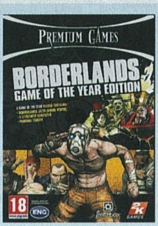
MAGICKA COLLECTION Hóbortos világvége

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Arrowhead Games Studios**

A Magicka egy 2011-ben megjelent indie szerepjáték (azaz inkább Diablo-szerű hack 'n' slash), melyben egy csapat mágust irányítva kell szembeszállnunk a soha nem nyugvó gonosszal. Noha ez így önmagában egy komor programot sejtet, valójában szó sincs sötét hangulatról: a Magicka egy vicces, öniróniától sem mentes, videojátékos utalásokkal teletömött kaland, ami a megjelenést követő három hétben 200 ezer példányban kelt el úgy, hogy sem hatalmas kiadói marketing, sem konzolos premier nem állt mögötte. Hát igen, erre képes egy jól összerakott, igényes szerepjáték, amit szívvel-lélekkel gyúrnak össze. A Magickában egyszerre négyen is nekiveselkedhetünk a rosszarcú teremtmények garmadájának, sőt, a roppant baráti áron hozzáférhető Collection kiadásban még a Vietnam című kiegészítőt és a korábban kiadott DLC-ket is végigkattinthatjuk – mindezt magyar nyelven, nehogy akár egy jajszavunk legyen. A tavaly ősszel érkezett csomag ára 2990 forint, ennyiért sok játékhoz még egy mezei multiplayer DLC-t sem vehetünk.

Fegyverpornó és lootfesztivál BORDERLANDS: GAME OF THE YEAR EDITION

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **Gearbox Software**



Amikor a Gearbox bejelentette a Borderlandset 2007-ben, senki sem hitte, hogy a roppant ambiciózus projektből olyan jó játék sül ki, amilyen. Az FPS-be ültetett, négyfős kooperatív móddal operáló, Diablo-szerű, loot őrületre kihegyezett mészárlás népszerűsége máig töretlen. Sőt, pár oldallal arrébb elolvashatjátok Bate tesztjét a frissen megjelent Borderlands 2-ről, mely a hónap legnagyobb címének tekinthető. Ha viszont kimaradt az első felvonás az életetekből, és egyelőre nem vagytok vevők a másodikra, akkor sem szabad csüggedni, lévén most nagyon kellemes áron juthattok hozzá a humoros, rajzfilmes grafikával megáldott shooterhez. A szerepjáték-elemekkel dúsított programban négy választható karakter bőrébe bújva indulhattok el megkeresni a Pandora nevű bolygó legendás kincsét, és bár könnyű lenne azt hinni, hogy a kaland hamar véget ér, a kismillió összeszedhető fegyver és fejlesztés gondoskodik a hosszú távú szavatosságról. Még mindig itt vagytok? Nyomás Pandorára, vagy más fosztja ki a Vaultot, nem ti!

MAX PAYNE ANTOLÓGIA Gyilkos eső

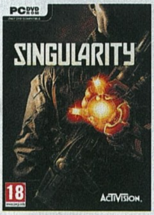
ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Rockstar Games** FEJLESZTŐ **Remedy**

Szinte belegondolni is félelmetes, hogy az idén tavasszal kiadott Max Payne 3-ra közel egy évtizedet vártunk. Az első Max Payne 2001 őszi debütálása gyakorlatilag fenekestül forgatta fel az esztendő végi PC-s hardverpiacot, hisz a semmiből berobbanó, ezer éven át halasztgatott TPS láttán mindenki új videokártyát és processzort követelt. A felesége és kislánya haláláért bosszút esküdő Max története új sztenderddé vált a film noirral kísérletező játékok között, és mivel az eladások is jól alakultak, a finn Remedy nekiesett a 2003 végén megjelent Max Payne 2: The Fall of Max Payne-nek. A folytatás a hosszabb, nagyobb, vágatlan receptet követte, és ha lehet, még komorabb és jobb játék volt, mint elődje – a kánoni befejezés máig könnyeket csalhat a szemünkbe, szóval mindig legyen a monitor előtt némi papírzsebkendő! Az idei Max Payne 3-at is imádtuk, ám valószínű, hogy az első két részről sokan lemaradtak. Számukra lehet roppant kecsegtető a mindössze 2490 forintért bezsákolható, kistokos Max Payne Antológia.

Haláli hullák nyaralása DEAD ISLAND

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Techland**

Minden idők egyik legjobban sikerült videojáték trailerének bemutatása után 2011 őszén jelent meg a Techland zseniális horrorjátéka, a zombihordákat felvonultató, trópusi nyaralóparadicsomban játszódó Dead Island. A rendhagyó akció-szerepjátékban öt karakter közül választva kell életben maradnunk egy gyönyörű, napsütötte szigeten, miután egy veszélyes vírus élőhalottat csinált az addig kedves, nagymellű pincérnőkből és szórakozni vágyó, unalmas turistákból. A Dead Island világa egyetlen hatalmas játszótér, melyet szabadon bejárva fedezhetünk fel – igaz, mindeközben a túlélésre is gondolnunk kell, hisz a szó szerint ezrével támadó, foszló húsú zombik ellen minden fegyver kevés egy idő után (a lőszer elfogy, a felkapott tárgyak elkopnak). A játék egyedül is szórakoztató, de akkor a legjobb, ha öten veselkedünk neki a harcnak, ugyanis a Steamen keresztül összesen ennyien játszhatunk a kampányba beépített, kooperatív módban. A Dead Island 2011 egyik legnagyobb meglepetése volt, és az 1990 forintos ár nevetségesen alacsony.



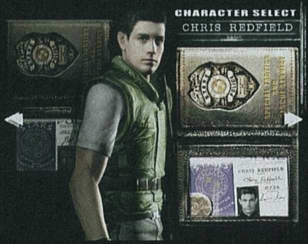
SINGULARITY Időutazó mészáros

ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Activision Blizzard** FEJLESZTŐ **Raven Software**

Az FPS-ek unalmas egymásutánjába néha nem árt vinni egy kis színt, ami még akkor is frissít a palettán, ha új árnyalatokat nem hoz. Minden bizonnyal valami ilyesmi játszódott le a szebb napokat megért Raven Software vezetőinek fejében, amikor elkészítették az azóta méltatlanul elfeledett, Singularity című, időutazós shootert. A program története szerint a szovjet hadsereg kis híján megoldotta a modern fizika legnagyobb talányát, ám a projekt mögött álló őrült lángelme egy tűzvészben életét vesztette – na, igen ám, de mi lett volna, ha valaki az utolsó pillanatban segítséget nyújt neki? Nos, ezt a kérdést feszegeti a Singularity, melynek meggondolatlan hőse kész időháborút robbant ki a TMD-nek keresztelt, időmanipulálós kesztyű bekapcsolásakor. A játék a jelenből kisvártatva egy alternatív idősíkba dob, ami tele van mutánsokkal, elmebeteg tudósokkal és minden sarokból özönlő katonákkal. A Half-Life 2 és a Timeshift legjobb elemeit összevegyítő játék most csupán 2290 forintért bezsákolható – vétek kihagyni!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Grand Theft Auto trilógia (2490 Ft), **Elder Scrolls IV: Oblivion** (2490 Ft), **Unreal Anthology** (4990 Ft), **Heroes of Might and Magic V** (2990 Ft), **Bionic Commando** (2490 Ft)



16 ÉVE ÁLL A ZOMBIBÁL

A cikk illusztrációját a 2002-es GameCube-os változat képeiből állítottuk össze

[IRTA STÖKI] **A Resident Evil 6-ban a sorszám is mutatja, hogy milyen sikeres sorozat – és persze hatnál messze több játék született már a franchise-hoz. Az első 16 éve borzongatta a játékosokat, de még ma is be-bevillanhatnak emlékezetes jelenetek Raccoon Cityből.**

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

KIADÁS ÉVE
1996

A Resident Evilt sokan tartják a „túlélő horrorként" emlegetett zsáner műfajteremtőjének, pedig ha jobban szétszedjük, kiderül, hogy elég sok alkatrésze nem eredeti. Annyira nem, hogy a játék maga eredetileg egy remakenek készült. A Capcomnak volt egy Sweet Home című, 1989-ben kiadott horror szerepjátéka, és a cég ennek szeretett volna új gúnyát adni (ami érthető, mert a Sweet Home a nyolcvanas évek felülnézetes-rajzfilmes japán szerepjátékos stílusában készült, ami nem volt túl ijesztő). A fejlesztéssel megbízott Mikami Sindzsi elkezdett dolgozni azon, hogy milyen szörnyűségek történhetnek a Sweet Home-ból megismert elhagyatott kúriában, aztán a fejlesztés egy ponton új irányt vett, és önálló játékká nőtte ki magát. Lassan megszületett Raccoon City, a gátlástalan Umbrella vállalat, és az embereket zombivá, vagy más mutánsokká alakító T-vírus. Mikami többek között a Ragyogás című Stephen King-regény filmfeldolgozásából nyert további ihletet, hogy minél klausztrofóbiásabban tudja megjeleníteni az amúgy nagy épületet, ahol a játék döntő többsége zajlik.

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN

És persze nehéz lenne letagadni az Alone in the Dark hatását – és ugyan ki vitatná el a nagy elődtől, hogy az első túlélő horrorok egyike volt? A Resident Evil eredetileg FPS-nézettel készült, de Mikami nem volt elégedett az eredménnyel, ezért az Alone in the Dark technikai megoldásához nyúlt: a végleges játékban 3D-modellek mozogtak rögzített kameranézetű – gyakorlatilag – állóképeken. A Resident Evil nagy trükkje az volt, hogy az Alone nyomasztó hangulatához hozzáadott sok-sok adrenalint. A rengeteg átvezető jelenetben elmesélt remek sztori, a jó dramaturgiai csúcspontok, a modernebb környezet és az ehhez tartozó kellékek, na meg persze a szebb grafika egyszerű klónnál sokkal többé tette a Resident Evilt. Aki játszott vele, annak megvan, ahogy Chris Redfieldet vagy Jill Valentine-t irányítva rohanunk az életünkért a mutánsok elől, keresve lőszert és kötszert – ezeket ugyanis nem mérte túl bőkezűen a program.

16 ÉVE MENEKÜLÜNK

A játék 1996-ban jelent meg Japánban Biohazard néven, amiből az amerikai és európai verzióban lett Resident Evil. Ez utóbbiak kicsit tompítva voltak itt-ott, pár nagyon véres jelenetet és egy dohányzást kivágattak belőle a cenzorok. Ennek ellenére a program hatalmas siker volt, az első Playstation konzol egyik húzóneve, 2,75 millió példány kelt el belőle. A portok (PC, Sega Saturn és egy alaposan felturbózott Gamecube-verzió az említésre méltók) még hoztak pár milliót, így végül hatmillió fölött állt meg a számláló. Aztán persze jöttek a folytatások, mind elég jó lett (talán csak a 3-as sorszámú lett gyengébb), és egy idő után Hollywood is felkapta a témát, Milla Jovovich ügynökének nagy örömére. A színésznő ötször szerepelt Resident Evil-filmben, éppen idén volt a legutóbbi, a Resident Evil: Retribution premierje, szóval a brand nemcsak a játékiparban teljesít jól. Így minden bizonnyal nem a Resident Evil 6-ban találkoztunk utoljára a Raccoon Cityből kiszabadult rettenettel.

Tokió a gémerparadicsom

[IRTA STÖKI] **Kicsit rendhagyó cikk következik a rovatban: egy úti beszámoló, amiben azért lesznek talán gondolatébresztő részek is. Mindenekelőtt az, hogy mennyire más a japán játékkultúra és játékpiac, mint az általunk ismert. A Nintendo, a Resident Evil és a Final Fantasy hazájában minden sarkon meglepetések várják az embert.**

Évek óta próbálok kijutni a Távol-Kelet legfontosabb játékexpójára, a Tokyo Game Show-ra. Azonban egy tokiói repülőjegy és szállás nem olcsó mulatság, még egy E3-túránál is jelentősen drágább, pedig Los Angeles sincs a szomszédban. Idén nagy mázlim volt: munkahelyemnek, az Indexnek köszönhetően egy szponzor kivitt Japánba, és az utolsó pillanatban még regisztrálnom is sikerült a TGS-re. Egy gyilkos, tizenegy órás repülőút után leszálltam az országban, ahol a világ legfinomabb szusiját kapni, és ahol az emberek nagyon kedvesek, de általában nem beszélnek angolul. És ahol jó lehet gémernek lenni.

TÖMEG, CSAJOK, SATÖBBI

A Tokyo Game Show négynapos, és akárcsak a kölni Gamescom, az első két nap zártkörű: csak a szakma és a sajtó képviselői látogathatják. A harmadik és a negyedik nap aztán már bárki bemehet, aki kiperkálja az 1200 jenes (nagyjából 3500 forintos) napijegy árát. Az érdeklődés elképesztő: idén 224 ezer látogatóval dőlt meg a korábbi rekord. Ez ugyan kevesebb, mint a Gamescom 275 ezres rekordja, de míg Kölnben 140 ezer négyzetméteres területen szoronganak

az érdeklődők, addig a tokiói expónak otthont adó Makuhari vásárcsarnok csak nagyjából feleekkora, 75 ezer négyzetméteres. A tömeg sűrűsége tehát a TGS-en felülmúlja minden más játékexpóét, idén különösen a szombati nap volt durva, amikor majdnem százezren nyomorogtak kint – tessék belegondolni abba, hogy a Szigeten (ami egy szép, nagy sziget, nem egy épületegyüttes) már nyolcvanezer látogatónál kiteszik a „megtelt" táblát.

Akad néhány jellemző különbség a nyugati game show-k és a TGS között. A standok cicomázása például inkább az előbbiek sajátja. Megszokhattuk, hogy E3-on, Gamescomon szép, nagy díszletek, játékhősök szobrai fogadnak, a tokiói rendezvényen azonban ezzel kevesebbet törődnek. Néhány kivétellel egyszerűen dizájnolt standokon mutatják be a játékokat, idén jóformán csak a Capcomnál láttunk igazán ütős díszleteket: a cég minden új játékát a játékra szabott kis beugróban mutatta meg (az Ace Attorney 5-öt például egy tárgyalóteremben), és a stand elején a Monster Hunter sorozat egy szörnye fogadta a látogatókat. Máshol legfeljebb mutatóban volt ilyesmi, például a Sega azért kitett egy sárkányt a Phantasy Star Online 2-ből.

Más a helyzet a booth babe-ekkel, azaz a csinos hoszteszlányokkal. Velük az E3-on is lehet találkozni, de eléggé elszórtan (egy időben ki is voltak tiltva a show-ról, mert túlságosan elvonták a figyelmet a játékokról), és a Gamescomon sem

hemzsegnek. A TGS-en viszont a cégek szinte versengenek azért, hogy ki tudja a leggyönyörűbb lányokkal prezentálni a termékeket, még a legapróbb standokon is találni egy-két csinosan beöltözött szépséget. És ha még ez nem lenne elég, a két nyílt napon jönnek a cosplayesek, vagyis azok a látogatók, akik valamilyen játékhősnek öltöznek be. Több száz emberről beszélünk, igen színvonalas jelmezekben, és kicsit meg is bénítják a show-t azzal, hogy leállnak pózolni a többi látogató előtt, akik mobilokkal, kamerákkal, fényképezőkkel próbálják megörökíteni a látványosságot. Igaz, ehhez a béna szervezés is hozzájárul: a cosplayeseket csak a két nagy csarnoképület között lehet fotózni, vagyis éppen ott, ahol nem lenne rossz a szabad és gyors átjárás.

Szóval, ha valaki megérkezik a Tokyo Game Show-ra, és nem tud bejutni a sajtónak

fenntartott napokon, akkor mindenekelőtt tömeg fogadja, illetve rengeteg gyönyörű nő. Furcsa ilyet mondani, de így a játékok kicsit háttérbe szorulnak a – többnyire puritán – standokon. Igaz, a TGS-re jellemző tömegben nehéz is közel jutni a játékokhoz, nem ritka például, hogy egy új Metal Gear Solid vagy Assassin's Creed megtekintéséhez több órás sort kell kiállni. A booth babe-ek szerepe itt jön be: részletes tájékoztatókat nyomnak minden arra járó kezébe (és a TGS íratlan illemkódexe úgy kívánja, hogy ezeket el is kell fogadni, mielőtt belezoomolunk a hoszteszlányok mellébe).

JÁTÉKOM A KEZEMBEN

És hogy milyenek a Tokyo Game Show játékai? Nem meglepő módon nem a nyugati piac ízlését tükrözik, ami azt is jelenti, hogy viszonylag kevés olyan címet találni, ami Európában is megjelenik majd. Persze, a fent említett Monster Hunter

Azt valószínűleg mind sejtettétek, hogy Japán egy más világ, ez azonban nem csak a hagyományos kultúrában jelentkezik, de a játékok terén is.

vagy az Ace Attorney széria (Objection!) itthon is ismerős lehet, de hallott már valaki az Odin Battle-ről vagy a Cerberus Age-ről? Mindkettő kártyás szerepjáték, és talán hihetetlen, de a TGS-en az ehhez hasonló játékokat nagyjából olyan érdeklődés övezi, mint a legnevesebb sorozatokat. A szerepjáték itt a legnépszerűbb műfaj (a TGS-en nagyjából minden ötödik bemutatott játék RPG volt), különösen azok, amelyek harcrendszerüket valamilyen kártyajátékkal oldották meg. Az önálló kártyajátékok is elég populárisak, több mint hetven ilyen akadt a TGS-en, 48 online is játszható. Ezek egyébként nagyrészt nem asztali konzolos programok, hanem arra lettek kitalálva, hogy az ember a kezében játsszon velük.

Japánban ugyanis nagyon elterjedtek a hordozható játékok. A metrón például idős és fiatal is DS-ezik, PSP-zik vagy nyomkod legalább valamilyen mobiljátékot. Ez a show felhozatalán is látszott, egészen elképesztő arányok voltak a platformok megoszlásának tekintetében. Nagyjából hétszáz játékot mutattak be az expón, ebből 265 volt okostelefonos (139 iPhone-ra, 126 Androidra), 142 egyéb mobilos, 100 tabletes (mind iPad-re), 54 jött PSP-re vagy Vitára, 34 pedig 3DS-re. Ezzel szemben az asztali konzolos játékok közül alig pár tucatot állítottak ki (57 PS3-ast és 24 Xboxosat), eléggé érezhető volt, hogy Japánban jellemzően nem nagy képernyőn játszanak a gémerek. Érdekes az is, hogy a TGS-en meglepően nagy teret kaptak a kísérletező amatőrök, több műszaki vagy művészeti egyetem hallgatói is kint prezentálták a – néha egészen fura – játékaikat.

Talán feltűnt, hogy az – Európában még viszonylag erős – PC-s játékpiacról nem esett szó. Ennek oka az, hogy Japánban nem nagyon vannak PC-s játékok, legalábbis olyanok, amiket

A Tokyo Game Show-ra már az egészen hihetetlen Cosplayesek miatt is érdemes kilátogatni.

ki lehetne vinni a TGS-re. A helyi geeknegyed, Akihabara egyik játékboltjában belefutottam a japán PC-s játékokba, és akkor megértettem mindent: ezek szinte kizárólag 18 éven felülieknek való, animés grafikájú szexjátékok – amiknek éppúgy nincs helyük egy játékexpón, mint ahogy a pornófilmeknek sincs egy filmfesztiválon. A PC ott a felnőtt játékok gettója. És ha már Akihabara szóba jött: rengeteg játékterem van itt, és úgy általában Tokióban. Japánban elvinni a csajodat a játékterembe, az olyan, mintha Magyarországon buliba vinnéd. És itt is akadnak egészen egzotikus furcsaságok a kézzel táncolós ritmusjátéktól a kongával irányított játékig. Ha pedig az ember elfáradt a játékban, átugorhat valamelyik régiségekkel foglalkozó játékboltba, ahol vagyonokért árulnak ritka NES- vagy akár Virtual Boy-játékokat. Esetleg elviheti a nőjét egy fétisruhaboltba, ahol a lolita- és szobalánykosztümök között, játékos témájú jelmezek is akadnak, az akciófiguráknak pedig külön emeletek vannak. Szóval, ha valaki olyan szerencsés helyzetbe jut, hogy Japánba mehet, ki ne hagyja ezeket a helyeket, és ha teheti, menjen el a TGS-re is. Érdekes és emlékezetes élmény.

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BUS & CABLE CAR SIMULATOR

A Bus Cable Car Simulatorral kapcsolatban lenne három kérdésem.
1. Hol tudok lakást cserélni?
2. Hogy tudok rendőrt hívni a fedélzeti számítógépről?
3. Ki szeretném cserélni a megszakítót, és rá szeretném tenni az újat, de mindig eltaszítja magától. A választ előre is köszi.

1. Egy lakásról tudok a Union Squaren. Elmész ide gyorsutazással, és egy saroképületet keress nagy, sötét bejárati ajtóval (a térkép zöld kockával jelöli), úgy 25000 dollárnyi összeggel érdemes bekopogni a bal egérgombbal ezen az ajtón.
2. Üsd be a 911-et (amerikai segélyhívó)
3. Úgy sejteném, hogy a biztosítékcserével (Fuse) van gond, mert az tényleg ilyen taszítós, nyüvős valami. Tehát az új biztosítékot megfogod az egér bal gombjával és ráviszed a régire, de ahogy te is megjegyezted ezek taszítják egymást, mert épp ez ennek a minijáték dolognak a nehezítése. A trükk, hogy pont akkor kéne felengedni az egérgombot, amikor a kettő fedi egymást, de ez rohadt nehéz, így azt javasolnám, hogy az egeret rángasd meg a régi biztosíték felett és találomra/érzésre engedd el.

HEROES OF M&M 5

A Heroes 5-ben a Királynő hadjáratban az utolsó pályán hol találom Asha könnyét?
➲ SZABI

A cucc véletlenszerűen generált helyen van, tehát mindenki esetében máshol. Így aztán mindenképp végig kell járnod a pályát, és a Dunmoor felé eső oldalon, északon, délen és középen megkeresni azt a három obeliszket, amelyek egy-egy puzzle darabjait rejtik, és együttesen egy kincses térképpé állnak össze. A jelzett helyen már csak ásnod kell...

KING ARTHUR, ASSASSIN'S CREED 2

1. A minap épp feltelepítettem volna a King Arthurt, amit a nyár elején nyertem, a ti nyereményjátékotokkal. A probléma a következő: mikor el akarom indítani a játékot, a Steam kidob egy hibaüzenetet (mellékeltem). A Steam magyar nyelvűre van beállítva, ha ez segít valamit. Jó lenne, ha megoldódna a probléma, mert már nagyon kíváncsi vagyok a játékra.
2. A Uplay-en az Assassin's Creed 2-höz tartozó 40u pontot hozó An Old Freind Returnsnél mit kell csinálni, hogy megkapjam a pontokat?
3. Az Assassin's Creed 3 mikor jelenik meg Xbox360-ra és PC-re? Hol lehet majd megkapni a játék gyűjtői kiadását Budapesten és Győrben?
Válaszodat előre is köszönöm. ➲ DÉNES

1. A Steam kliensben a Steam -> Beállítások -> Letöltés+Felhő fülön a Letöltési régiót próbáld átállítani valami más országra. Amennyiben így sem indulna el a letöltés, ne csüggedj, pár napon belül orvosolni szokták a problémát...
2. Automatikusan megkapod ezt az acsit, ha végigjátszod a játékot, és a játék végén az animáció alatt és után pörgő stáblistánál (credits) NEM lépsz ki.
3. XBOX360-ra 10. 31-én jelenik meg, a PC-s változat pedig előre láthatóan 11. 23-án jön ki. Mindkettőt elő lehet már rendelni. Nem szívesen javasolnék konkrét üzletet, de az 576 Kbyte-nak például mindkét városban van boltja...

SETTLERS 6

A Settlers 6 – Egy birodalom felemelkedése című játékkal lenne problémám, abban is a 10. küldetés egyik feladatával. Azzal, amelyikben ételt, ruhát és tisztítószert kell küldeni nekik, hogy ne sztrájkoljanak, ez eddig szép és jó, de nem oszlanak akármennyit is küldök. A kiiktatandó katapultokat kiiktattam, a hősöm (az a csaj, amelyik tudja gyógyítani a telepeseket) már talizott a várnaggyal, aztán visszaküldtem a hősöm a piacteremre telepeseket gyógyítani. Kérlek, segítsetek vagy csalással, vagy mentéssel, ha lehet. Van ehhez a játékhoz world builder?
Segítségeteket előre is köszönöm. ➲ GBEN

Azt gyanítom, hogy későn érkezett meg az ellátmány, és azért nem sikerül befejezni a pályát. Ebben az esetben, inkább kerüld el az elején jó nagy ívben azt a települést, amelyik a segélyszállítmányokat kéri – így lesz időd építkezni. Tehát építs egy jó nagy bázist, a délnyugatra lévő birkapopulációból kezd el a ruhagyártást (a kereskedelem ezen ágát blokkold), a szerzetesektől (nyugatra) szerezz be gyógyszert, aztán katapultokkal (ezekhez gondoskodj munícióról) gyaluld le az ellenséget, és mire felveszed a kapcsolatot a jóemberekkel, már csak le kell szállítani a dolgokat.
Map Editor létezik hozzá, anno még az 1.2-es patch-csel érkezett, bár 1.6-ig mindenképp érdemes feltenni a javításokat, mert volt néhány komolyabb bug is benne. Egyébként itt található (kivéve persze, ha más telepítési útvonalat választottál): \Program Files\Ubisoft\THE SETTLERS Rise of an Empire\base\bin\S6MapEditor.exe

GTA SAN ANDREAS

Kedves Mentőöv!
Problémám akadt a Grand Theft Auto San Andreas steames verziójával, nem tudok a víz alatt úszni. Alámerülök, nyomom a sprint gombot, de CJ mint egy lufi a víz felszínére tör, akármerre próbálom őt irányítani, nem akar lent maradni. Különösebben nem érdekelt volna a dolog, ha Woozie Amphibious Assault/ „Búvár Kund" küldetésénél nem kellene a víz alatt úsznom, de így rögtön az elején, az alámerülésnél elbukom a dolgot; ha sikerül is bejutni a szikla alá, beszorulok oda és megfulladok. Már mindent megpróbáltam, felpumpáltam a staminát, az izomzatot, a tüdőkapacitást, de semmi. A nosztalgia kapott egy kis rossz szájízt, de szeretném azért végigpörgetni a történetet még a GTA V előtt.
Köszönöm a választ: ➲ MALKO

A bal egérgombot lenyomva bukik le a jóember a víz alá, és valóban a Sprint billentyűvel úszik ebben az állapotban előre, miközben az egérrel határozhatjuk meg az irányt. A meddig bírja dolog a Lung Capacity tehát tüdőkapacitás függvénye, amit jó sok gyakorlással érdemes 100 percentre a küldetés előtt feltornászni. Amennyiben a fenti műveletsor technikai okokból nem akar megvalósulni (jól csinálsz mindent, de mégse merül a nyavalyás), akkor a játékban az Options – Display setup – Advanced menüpont alatt a Frame limitert off-ról on-ra (vagy vica versa) állítsd át.

BATTLEFIELD 3

A BF3-al lenne egy kis problémám. Multiplayerben az L96 Specialist Assignmentet szeretném feloldani. Ugye van az, hogy 100 killt kell vele gyűjteni (pipa), aztán 50 spot assist MAV-val (pipa) és van ez az utolsó, hogy 350m HS az L96-al. Egyfolytában szedem a killeket és a longshot HS-eket, de valamiért a mérő megállt 315/350-nél. Akárhány HS-t lövök, akármilyen messziről akkor sem mozdul a mérő. Ilyenkor mit lehet csinálni? Pont 350m-ről kell eltalálni valakit?
...és ha már írok nektek, kérdeznék még egy valamit. Én XBOX-on tolom a Battlefieldet,

és ugye ott vannak az Achievementek. Van az az Achievement (nevét nem tudom), hogy ölj minden B2K-s fegyóval 10-et. Na én már mindegyikkel megöltem egy rakat ellenfelet, de nem adja be az acsit. Na, ez is miért van? Előre is köszönöm a választ!

L96 Spec. Assignment - A headshot és a 350 méternél nagyobb távolság az együttes követelmény, de „csak" ennyi, tehát ne csüggedj, előbb vagy utóbb be fogja adni, ha szorgoson osztod távolról a fejeseket.
A másik az a Gunslinger acsi, és ez úgy tudom valóban bugos, de állítólag, ha FAMAS-szal EGY körben 10 killt csinálsz, az „kinyitja", és onnantól már rendesen megy.

Még karácsonyra megkaptam a Battlefield3-t, de azóta nem nagyon játszottam vele. Most azonban elővettem, és multiplayer játékot szerettem volna játszani. Letöltöttem minden frissítést, meg amit csak tudtam, de mégse akar elindulni. Ezt a hibaüzenetet írja ki ott a bal alsó sarokban: Game disconnected: you were kicked by PunkBuster. Stated reason: PunkBuster kicked player ‚kakiscsokis alma' (for 0 minutes)... RESTRICTION: Service Communication Failure: PnkBstrA.exe.
Előre is köszönöm a segítséget. ➲ EGYKAKAS

Mielőtt rátérnénk a megfejtésre, a hibaüzenetben szereplő usernévhez mindenképp gratulálni szeretnék, mert egy kisebb mosolyt csalt az arcomra. Ami a megoldást illeti, lépj be a BF3 gyökérmappájába, a pbvsc.exe-t indítsd el, majd uninstall. Ezután a pb mappát töröld, majd indítsd újra a géped. Ha kész, vissza a BF3 mappájába, újra elindítani a pbvsc.exe-t és telepíteni a PB-t. Ezután felmész a punkbuster.com-ra, majd a PB Client v2.292 for Win32-t (vagy ami aktuálisan a legújabb) letöltöd. Kiválasztod a BF3-at a fejlécben, és Check for updates, majd frissítés, és kész.

ASSASSINS CREED 2

Az Assassin's Creed 2-vel lenne problémám. Van az a küldetés, amikor Paola meg akar tanítani túlélni. Odáig még jól megy, hogy teszünk egy nagy kört a katonák közt, de amikor lopni kell, na akkor kezdődnek a gondok. Odamegyek az emberke háta mögé, megvárom, míg megjelenik a lopás felirat a jobb felső sarok funkció gombjai közt, és megnyomom a lopást (jobb egérgomb), de nem lop, csak fut. Ez lehet, hogy valami bug, vagy mi? Nem tudok vele mit kezdeni. Segítségeteket előre is köszönöm.

Emlékeim szerint alapkiosztásban a low profile módban a SPACE billentyűt kellett megnyomni a lopáshoz.

MINECRAFT

Helló, PCG Team!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy letöltöttem a Minecraftot, és azt írja ki, hogy: „Bad graphics driver". Az OpenGL kell neki, és azt is írta, hogy frissítsem a VGA drivert. Honnan lehet Intel VGA drivert találni?
A válaszotokat előre is köszönöm ➲KEVIN

Az alaplapod gyártójának honlapját érdemes felkeresni friss driverért (laptop esetén detto a gyártó weboldala), de szerintem nem ez a baj. Az Intel VGA és a Minecraft kapcsolata ugyanis nem felhőtlen, így a játék idejére a VGA driverben (Képernyő, Speciális, Hibaelhárítás fül) a Hardveres gyorsítást le kell venni a 3. osztásig (Disable all DirectDraw and Direct3D...).

BORDERLANDS

Gondoltam a 2. rész előtt még egyszer kijátszom, és le is töltöttem a Steamről, de mikor elindítanám, akkor egy legalább 30 soros hibaüzenetet kapok, ami „General Protection Fault"-al kezdődik, és minden sor végén a Borderlands.exe -vel van a baja. Frissítettem drivert, feltettem valami community által készített fixet, rendszergazda mód, kompatibilitás, minden megvolt, de még mindig ugyanazt kapom... Nem tudom kimásolni a hibaüzenetet, de itt egy kép: http://puu.sh/Z4GD. Kutattam, de semmi megoldást nem találtam, úgyhogy hozzád fordulok! Remélem, tudsz segíteni, előre is köszi! ➲ ANDKO

A PhysX újszerű módon történő frissítése néhány embereknél segített továbblépni ezen a hibán. A Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüpontnál eltávolították a régi PhysX drivert, majd a Steam\steamapps\common\borderlands\Prerequisites\ könyvtárból feltették a játékhoz tartozót (ez így önmagában is működött néhány delikvensnél), és az nvidia honlapjáról erre feltették még a legfrissebbet.

MODERN WARFARE 3

Tisztelt PC Guru Szerkesztőség!
Azzal a problémával fordulnék hozzátok, hogy a fent említett játékban a killstreakeket nem engedi használni (kiírja, hogy unbound) csak, ha átmegyek egy másik kasztra, egy másik gépen semmi baja, szóval nem tudom, hogy mi a gond. Remélem, tudtok segíteni.
Előre is köszönöm a választ. ➲ LEVI

Nekem ez szimpla billentyűzetkiosztási problémának tűnik, értsd átállítottál néhány funkciót, és pont azokra a billentyűkre tetted az új kiosztást, amelyek eddig a killstreakhez kapcsolódtak (konkrétan 4-7-ig a számbillentyűk). Tehát játék közben egyszerűen lépj be Options-Controls-Actions részbe, és állíts be új billentyűt a killstreakekhez.

DIABLO 3

Sziasztok, kedves PC Guru tagok!
A segítségeteket szeretném kérni. A tegnapi napon kaptam egy érdekes hibaüzenetet a Diablo III-nál: [img=http://kepfeltoltes.hu/120823/953330287N _ vtelen _ www.kepfeltoltes.hu _ .png,400,200]. Több helyen olvastam erről. Egy ötlet, amit találtam: IE kapcsolat nélküli munka, jó, megvolt, utána ugyanez. 2. - töröljem a setup könyvtárat a „C:\ProgramData\Battle.net" helyről, ez is megvolt, maradt megint ugyanez. 3. - végső megoldásként letöröltem az egész játékot teljesen, utána nekiálltam volna feltenni, és csodák csodájára megint megkaptam ezt a hibaüzenetet. Kérlek, segítsetek rajtam! Várom mielőbbi válaszotokat!

A support szerint ennél a hibaüzenetnél a Vezérlőpult – Rendszer és Biztonság – Felügyeleti eszközök, és ezen belül a Szolgáltatások (megnyit), Másodlagos bejelentkezés sorát kell megnézned (állítólag néhány antivírus szoftver, pl. az AVG előszeretettel letiltja), ennek ugyanis engedélyezett státuszban kell lennie.

GEARS OF WAR

A párszázadik kérdésemet ismét hozzád intézném, kedves Tika!
A Gears of War első részével lenne egy kisebb gondom. Úgy három éve kaptam a játékot PC-re, de valahogy csak most jutottam el oda, hogy feltelepítsem (akkoriban nem bírta a gép). Indul szépen, patchet leszedtem, amikor is be kellene jelentkeznem a LIVE fiókba. Menne is, azonban a játék egyszerűen nem enged @ (kukac) jelet írni. Helyette egy szép hosszú kódsort ír be az e-mail helyére. Emiatt kénytelen voltam offline profilban játszani. Nem tudsz véletlenül valami megoldást rá? A játék szépen fut, de majd cooperatívban is szeretnék játszani. Magát a LIVE fiókot egyébként sikerült megcsinálni, de módosítottam a játékbeállításokat emiatt ki kellett lépnem és utána ismét be kellett VOLNA jelentkeznem.
Tisztelettel: ➲ DÁVID!

Úgy döntöttem, hogy inkább az ultragyors megoldást prezentálom – egyébként biztos megvan az egzotikus (talán a HU-ENG billentyűzetkiosztás) oka a kukac hiányának, de hagytam a fenébe, szóval Jegyzettömbbe írd be a mailcímet, jelöld ki, aztán másolás, és CTRL+V kombóval be tudod illeszteni a Live account neve rubrikájába...

FELHÍVÁS!

Üdv, Tika!
Lehet, hogy nem ide tartozik (egyik levelem se ide tartozik már :D), de tudsz esetleg olcsó, lehetőleg nem bűn rossz mikrofont? Elég, ha márkát adsz meg, majd a Teszkóban megveszem.

Egyébként League of Legendsben az EU-West szerveren szeretnék még pár havert találni. Igaz ugyan, hogy eleve egy haverom mutatta meg, de Skype-on pl. ő nincs most fent. Nevem a játékban: Parajerko Pont így, nem máshogy.
Üdvözlettel: ➲ PARACHUTE

1000 ft alatt kapni már mikrofont, és ne legyenek kétségeid az olcsó mind rossz, DE mivel nem vagy stúdiózenész így tökmindegy (ha mégis az lennél mea culpa), Skype-ra, és játék alatt kommunikálni pedig már az is megfelel. Márkát ebben a szegmensben nem tudnék kiemelni. A felhívásodat pedig közzétesszük.

Itt az iPhone 5, de a várt siker elmaradt

TERMÉK NEVE **IPHONE 5** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **ELŐFIZETÉSTŐL FÜGG**

Valószínűleg minden hardverrajongó tudja már, de mivel ez a hónap legfontosabb IT-s híre, ezért nem mehetünk el mellette szó nélkül: az Apple hivatalosan is bemutatta az iPhone 5-öt, mely a fontosabb régiókban szeptember 21-én jelent meg, nálunk pedig a cikk írásakor még nem is kapható, de mire a kezetekben fogjátok a magazint, már hozzá lehet jutni. A készülék legnagyobb újdonsága, hogy az iPhone 4 óta először változott az Apple-féle dizájn: a képernyő immár 4 hüvelykes, 1136x640 natív felbontású Retina Desplay, ami az eddigi 3,5-ös megoldások után jelentős növekedésnek tekinthető. A gyakorlatban ez egy sor új ikont jelent, ám ennek funkcionális jelentősége már meglehetősen szubjektív. Az iPhone 5 alapja a gyártó saját tervezésű A6 SOC-ja, mely elméletileg kétszer gyorsabb az A5-nél. Részletesebb technikai specifikációk persze nincsenek, a processzor teljesítményére is csak következtetni tudunk. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy az iPhone 4 után az iPhone 5 az első értelmes upgrade, már ami a belsőt illeti. Az Apple egyébként nagyon nagy durranást várt az új modelltől, és ez végső soron bejött: az első hétvégén 5 millió iPhone 5 talált gazdára. Érdekes azonban, hogy az üzleti elemzők jelentései 6-10 milliós nyitányt jósoltak, amitől ez a szám azért jócskán elmarad. Az Apple vezetője, Tim Cook szerint ennek oka, hogy kevés darabot tudtak legyártani, de hogy ebben mennyi az igazság, az kérdéses. Egyedül az biztos, hogy az iPhone még mindig igazi presztízstelefon.

Megérkeztek az asztali Trinityk

TERMÉK NEVE **AMD TRINITY APU**
GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012 OKTÓBER**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az AMD hivatalosan is bejelentette a Trinity APU-k asztali piacra szánt változatait, melyek neve A-Series, s melyek közül kilencféle lesz kapható első körben, 2-, illetve 4-magos kiszereléssel (A10-5800K; A10-5700; A8-5600K; A8-5500K; A6-5400K; A4-5300; Athlon X4 750K; Athlon X4 740; Athlon X2 340).

A 65 és 100 Wattos fogyasztású központi egységek teljesítményéről hivatalos adatok egyelőre nincsenek, de a gyártó esküszik rá, hogy még a kisebb játékok rajongói is meg lesznek elégedve a sebességgel – a család legerősebb, A10-5800K-nak keresztelt tagja 5760x1080-as felbontásban is megbirkózik a Torchlight II-vel, ami végül is egyáltalán nem rossz adat, főleg az Intel-féle HD Graphics 4000 siralmas sebességéhez képest.

Bemutatkozott a Sony új tabletje

TERMÉK NEVE **VÁLTOZÓ** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2012 OKTÓBER** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

A Sony Magyarországon is bemutatta októberben érkező új termékcsaládját, mely tavaszig számít majd aktuálisnak. A Sony Xperia T és J okostelefonok a cég klasszikus megoldásait vonultatják fel: Arc-dizájn, kétmagos processzor, PlayStation-licenc... szóval a megszokott dolgok. A T, prémiumtelefonként a legfelső árkategóriában startol, míg a J-t a „fiatalos" közönségnek szánják, alsó-középkategóriában (a J 80 ezer forintért lesz kapható, a T-nek még nincs ára). A legérdekesebb újdonság azonban minden kétséget kizáróan a Sony Xperia Tablet S, mely a japán gyártó második generációs tabletje. A 9,4 colos, 1280 x 800-as natív képfelbontású, cseppálló kijelzővel ellátott táblagép egy négymagos Tegra 3 chippel üzemel, és ehhez még jön egy ötödik, biztonsági mag, nehogy meghaljon a rendszer egy durva Angry Birds-pálya alatt. A belső memória

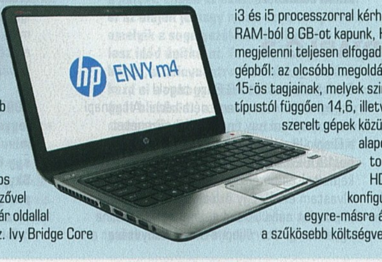
mérete 16, 32 és 64 GB lehet, az akkumulátor pedig 10 órányi használatot bír. A gép méretei kényelmesek, a 240 x 174,2 x 8,8 mm-es eszköz mindössze 570 grammot nyom.

A Tablet S is PS-licenccel bíró készülék, a Sony célja pedig az egész család szórakoztatása, így a többprofilos megoldáson túl akár PS3-as kontrollert is csatlakoztathatunk hozzá, melyet felismernek majd a PS-es játékok. Hátul egy 8 MP-es HD-, elöl pedig egy 1 MP-es kommunikációs-kamera kapott helyet. Sajnos árat ehhez a géphez sem kaptunk, de a készülék a többi modellel együtt októberben startol, és a következő PC Guruban már minden részletre kiterjedő tesztet is közölni fogunk róla.

Vékony és olcsó noteszgépekkel újít be a HP

TERMÉK NEVE **ENVY M4, HP STEELBOOK 14, HP STEELBOOK 15** GYÁRTÓ **HP** MEGJELENÉS **2012. OKTÓBER 26.** ÁR **899, 499 ÉS 559 DOLLÁR**

Manapság mindenki ultrabookot akar gyártani, annak ellenére, hogy eme notebook kategória gyakorlatilag máig egy rakás kényelmetlen kérdést vet fel. Még szerencse, hogy vannak gyártók, akik a megkötésekkel szemben inkább csak átveszik a jobb ötleteket, és ezeket egy saját tervezésű gépben igyekeznek összegezni. Így tett a HP is, és erre az ENVY m4-nek keresztelt notebook a legjobb példa. A 14 colos képátlójú, 1366x768-as natív felbontású kijelzővel szerelt gép roppant vékony, dizájnja pedig a pár oldallal arrébb tesztelt ASUS Zenbook Prime-ra hajaz. Ivy Bridge Core



i3 és i5 processzorral kérhető, a megjelenítésért egy HD Graphics 4000 felel, RAM-ból 8 GB-ot kapunk, HDD-ből pedig 1 TB-ot. Az ENVY m4 október 26-án fog megjelenni teljesen elfogadható, 899 dolláros áron. Ez azonban csak egy a három gépből: az olcsóbb megoldások kedvelői örülhetnek a Steelbook család 14-es és 15-ös tagjainak, melyek szintén október 26-án jönnek, 499 és 559 dolláros áron. A típustól függően 14,6, illetve 15,6 colos, 1366x768-as natív felbontású kijelzővel szerelt gépek közül a nagyobb modell Ivy Bridge, a kisebb pedig AMD Trinity alapokra épül – fő a változatosság! Akik szeretnének kicsit tolni a kereten, kérhetnek SSD-t az alapból járó 1 TB-os HDD mellé, vagy akár egy Nvidia kártyával is erősíthetik a konfigurációt. Jól látható egyébként, hogy míg a konkurensek egyre-másra állnak elő az ezer dollár feletti noteszgépekkel, addig a HP a szűkösebb költségvetésből gazdálkodó vásárlókat is megcélozza.

Különös képarányú monitor a Delltől

TERMÉK NEVE **U2913WM** GYÁRTÓ **DELL** MEGJELENÉS **2012 ŐSZ** ÁR **NEM ISMERT**

Érdekes méretekkel rendelkező, ultraszéles monitort mutatott be a Dell. Az U2913WM kódnevű jószág egy 29 colos, tehát 21:9 képaránnyal rendelkező, 2560x1080-as natív felbontású panellel sokkolja a konkurenciát. A gyönyörű, AH-IPS típusú kijelző 178 fokos függőleges és vízszintes betekintési szöggel bír, így gyakorlatilag nincs olyan helyzet, amikor ne látnánk tökéletesen a TN-Film alapú monitorokhoz képest sokkal szebb színekkel operáló képet. Csatlakozók terén kapunk D-Subot, DVI-t, HDMI-t és DisplayPortot, továbbá találhatunk majd egy USB 2.0-s bemenetet is a burkolaton, hogy közvetlen adatmegjelenítéssel is élhessünk. A hivatalos premier még ősszel várható, ám az ár egyelőre nem ismert.

Olcsó okostelefonokkal támad a Nokia

TERMÉK NEVE **ASHA 308, ASHA 309** GYÁRTÓ **NOKIA** MEGJELENÉS **2012 VÉGE** ÁR **100 DOLLÁR**

A Nokia nemsokára részletesebben is bemutatja újgenerációs fegyverét, a WP8-as Lumia 920-at, ám a finn cég nemcsak a milliomosokat, hanem az olcsóbb készülékek iránt érdeklődőket is kényeztetni szeretné. Az ő kedvükért mutatkozott be az Asha 308 és 309, melyek között egy lényegesebb különbség van csupán: a 308 egyszerre két SIM-et is képes kezelni, míg a 309 csupán egyet, noha előbbiben nincs WIFI, míg az utóbbiban van – hacsak nincsenek speciális igényeink, a 309 lehet a jobb választás. Mindkét készülék 400x240-es felbontású, 3 colos kijelzőt kapott, operációs rendszer gyanánt pedig egy felturbózott S40-et kapunk. Megjelenés év végén lesz, az árak várhatóan 100 dollár körül mozognak majd.

Érkeznek az ASUS Socket FM2-es alaplapjai

TERMÉK NEVE **: F2A85-V PRO, F2A85-M PRO, F2A85-M, F2A85-M LE** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **OKTÓBER ELEJE** ÁR **NEM ISMERT**

Most, hogy belátható közelségbe kerültek a Trinity APU-k, az ASUS is bejelentette az első négy FM2-es foglalattal szerelt alaplapját. Az új modellek között három micro-ATX és egy ATX található, és mindegyik az új A85X hídra épül. Vegyük hát őket szemügyre kicsit közelebbről! Az első a sorban a család egyetlen ATX-es alaplapja, az F2A85-V PRO, mely négy memóriafoglalattal, három darab x16-os, illetve két x1-es PCI Express 2.0-s porttal, és hat USB 3.0-s csatlakozóval lett felszerelve – nagyobb méretéből adódik, hogy ez a modell a legtöbb extrát tartalmazó FM2-es ASUS alaplap. A már micro-ATX-es F2A85-M PRO ezüstérmesként tetszeleghet a 2-2 PCI Express 2.0-s porttal és az F2A85-V PRO-éval azonos mennyiségű USB-, illetve memóriaslottal, igaz, itt már nem találunk egy klasszikus PCI csatlakozót sem, míg az ATX-es verzióra kettő is került. Az F2A85-M és az F2A85-M LE a két nagyobb testvértől már sok dologban elmarad, hisz a PCI Express arányuk csak 2-1, mindössze két memóriát tehetünk beléjük, és USB 3.0-ból sincs több négynél. Az LE ráadásul a Crossfire-t sem támogatja, szóval elbúcsúzhatunk a többkártyás konfigurációtól. Az összes lapról elmondható, hogy kétcsatornás esetben 1866 MHz-ig, egycsatornásban pedig 2133 MHz-ig támogatják a DDR3-as modulokat. ASUS termékekről lévén szó, nem meglepő a Licud Virtu MVP technológia megjelenése sem. Bár árakat nem tudunk, az biztos, hogy a modellek október elejétől kaphatók lesznek, szóval mire ezen sorokat olvassátok, már megvásárolhatóak.

Hazánkban is csúcskészülékekkel villog a Huawei

GYÁRTÓ **HUAWEI**
TERMÉK NEVE **ASCEND P1, MEDIAPAD 7 LITE**
MEGJELENÉS **KAPHATÓ/2012 VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **128 EZER FORINT/NEM ISMERT**

A Huawei Ascend P1-ről már volt szó a rovat hasábjain valamikor év elején – akkor azzal zártuk a luxuskészülék bemutatását, hogy fogalmunk sincs, valaha kapható lesz-e idehaza, és ha igen, akkor mennyi pénzt kell majd leszurkolni érte.

Nos, a Huawei nem unott malmozással töltötte az elmúlt hónapokat: a P1 szeptember 17. óta hivatalosan is megvásárolható hazánkban, ajánlott végfelhasználói ára pedig 128 ezer forint. A gyártó a külföldön népszerű MediaPad 7 Lite-ot is elhozza nekünk még idén, de erről pontosabb információk jelen pillanatban még nincsenek.

Új GeForce érkezhet még az ősz végén

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 650 TI**
GYÁRTÓ **NVIDIA**
MEGJELENÉS **OKTÓBER VÉGE**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az AMD híres arról, hogy egy bizonyos periódusban teríti az új kártyáit – ez legtöbbször tavasszal esedékes. Ezzel szemben az Nvidia szeret várni, hogy a különböző árkategóriába szánt VGA-k más és más időszakban kerüljenek boltokba, egész évben garantálva a gyártó jelenlétét.

Valószínűleg ezen stratégiának köszönhető, hogy várat magára egy GF, mely a pletykák szerint a GeForce GTX 650 Ti nevet fogja viselni, és a GK106-os GPU-ra épül. Több infó nincs, noha várható, hogy a kártya a hó végén startol.

MSI GTX 660 Ti Power Edition 2 GB

A FELSŐ KATEGÓRIA ÁSZA?

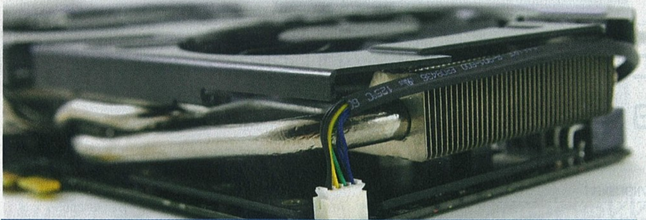
Végre a PC Guru szerkesztőség is rátette a kezét a régóta várt GeForce GTX 660 Ti-ra, cikkünkből pedig most kiderül, hogy a kártya milyen árkategóriában és milyen teljesítménnyel keresi a játékosok kegyeit.

Azt senki nem vitathatja el az NVIDIA-tól, hogy a Kepler bizony igen jól sikerült grafikus chip. A GK104-es GPU vadonatúj alapokat kapott, ahol az NVIDIA végre ismét a játékosokra fókuszál. Sajnos azonban hiába a szinte tökéletes GeForce 6-os kártyák, ha nem teljes a repertoár, és az árak sem versenyképesek. A GTX 660 Ti ezeken próbál javítani, az MSI mérnökei pedig mindent megtesznek azért, hogy az új GeForce sikerrel járjon.

FOGHÍJAS KÍNÁLAT

Szerencséjére az AMD közel fél évvel az NVIDIA előtt elkészült 28 nm-es, új generációs GPU-ival, sőt, 1-2 hónap leforgása alatt a teljes termékpalettát bemutatta és leszállította a boltokba. Az NVIDIA ezzel szemben késett, viszont amikor az első Kepler megjelent, rögtön világossá vált, hogy a zöldek mérnökei nagyon jó munkát végeztek. Sajnos azonban a céget túlságosan lefoglalta a csúcskártyák, a GTX 680 és 670 legyártása, ezért egészen nyár végéig kellett várni a folytatásra.

A tesztünkben szereplő GeForce GTX 660 Ti feladata nem más, minthogy lesöpörje a közel 10 hónapja piacon lévő Radeonokat, és elérhető áron nyújtson első osztályú 3D teljesítményt. Noha nevéből – jogosan – azt gondolnánk, a GTX 560 Ti utódjával van dolgunk, az árcédulára pillantva rögtön világossá válik, hogy sokkal inkább a GTX 570/580 utódja a GTX 660 Ti. Ezt támasztja alá a chip felépítése is, ami egy-két paramétert leszámítva a GTX670-esével egyezik meg: 1344 shader dolgozik a GPU-ban 112 textúrázóval, amikhez a nagyobb testvérnél nyolccal kevesebb, 24 RoP egység tartozik. A memóriabusz szélessége is csökkent, így itt a 2 GB GDDR5 RAM már csupán 192 biten csatlakozik. Referenciamodell nem készült a GTX 660 Ti-ből, így a csökkentéseket a legtöbb cég gyári órajel tuninggal igyekszik ellensúlyozni. Ezt a pontot nagyon komolyan vették az MSI mérnökei, és sikeresen növelték az alapértelmezetten 915 MHz-et egészen 1020 MHz-ig, illetve a Boost órajelet 980 MHz-ről 1098 MHz-re. A gyári órajel tuningból a már amúgy is effektív 6 GHz-en járatott (valójában 1502 MHz négyszerezve) memória kimaradt, a hűtésre azonban nagyon odafigyeltek. A hőmérsékletek alacsonyan tartása mellett ma már egy ilyen, felsőkategóriás kártya sem engedheti meg magának, hogy a kiváló 3D teljesítményhez magas zajszint társuljon. Az MSI a már régebben bevált Twin Frozr hűtőrendszert alkalmazta ennél a kártyánál is, ami a két ventilátorával és három kártyahelyet elfoglaló hűtőbordájával kb. arra képes, mint a vetélytársak hasonló megoldásai. Ez konkrétan alacsony hőmérsékleteket, csendes üzemet és némi tuning tartalékot jelent, vagyis gyári tuning ide vagy oda, a Power Editionben még maradt némi szufla, amit egy kis szerencsével, na meg a mellékelt MSI Afterburner programmal ki is hozhatunk GTX 660 Ti kártyánkból.



MŰSZAKI ADATOK		
GPU	Kepler/GK104, 28 nm	
MEMÓRIA	2 GB GDDR5, 192 bit	
Shader	Textúrázó	RoP
1344	112	24
ÓRAJELEK		
Mag	Boost	Memória
1020 MHz	1098 MHz	6008 MHz
3DMark11	Performance	Extreme
	P8633 pont	X2860 pont
Battlefield 3	57,9 fps	
Unigine Heaven 2.5	Normal	Extreme
	979 pont	844 pont
Dirt Showdown	65,68 fps	
Super Street Fighter IV:	220,1 fps	
PLA benchmark:	89,9 fps	
Batman: Arkham City	47 fps	

JÁTÉKRA TERMETT

Tesztünkben a 3,54 milliárd tranzisztorból felépülő GPU kiválóan teljesített, volt olyan játék, ahol a GTX 660 Ti hozta a GTX 670 értékeit – márpedig ez hihetetlenül jó eredmény. A hűtés mindvégig csendben tette a dolgát, a kártya pedig Full HD felbontásban egyszerűen minden játékot maximális részletességgel és képjavító eljárásokkal is 60 fps-sel futtatott – egyedül a Batman: Arkham City „lassult" be 47 fps-re, de például a Battlefield 3 és a PLA Benchmark is 60-90 fps-sel futottak. A kiváló sebesség az MSI különleges BIOS-ának is köszönhető, amiben némileg felülbírálták az NVIDIA alapbeállításait, így például a Boost órajelek közti lépkedést a terhelés függvényében, illetve a maximális TDP-t, amit egészen 175 wattig emeltek.

A GTX 660 Ti egy kiválóan sikerült GPU, ami méltó tagja a Kepler családnak, az MSI pedig kihozta belőle az abszolút maximumot. Azt azonban mindenképpen tartsuk észben, hogy ez egyáltalában nem egy középkategóriás kártya, sokkal inkább a felsőkategóriába sorolandó, amit sajnos ára, de szerencsére teljesítménye is jól mutat. Ha párba szeretnénk állítani egy Radeonnal, ez a kb. ugyanilyen gyors HD7950 lenne, ami több memóriát kínál, és bizony van olyan modell, ami olcsóbb, mint a GTX 660 Ti – igaz, azok mellé nem jár bónuszként Borderlands 2, mint az MSI kártyájának esetében.

ASUS Zenbook Prime

KÖNNYED LUXUS

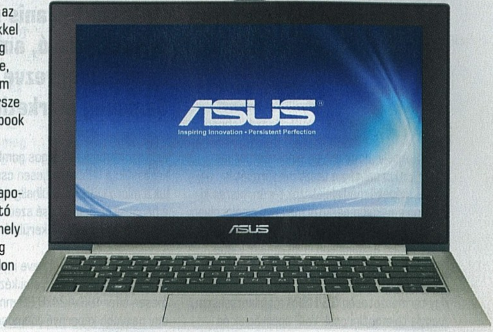
Az ultrabook kategória első királya vitathatatlanul a korábbi Zenbook volt, az új Prime pedig mindenben igyekszik hozni az elvárható fejlődést. Egy biztos: 11,6 hüvelyken Full HD-s IPS panelt kínálni nem mindennapi mutatvány, ám az ASUS képes rá.

Az ultrabookot, mint notebook-kategóriát sok jelzővel illették már, és bár ezek között nem egy negatív kicsengésű akadt, tény, hogy a netbookoknál erősebb, ám méretben nem sokkal nagyobb gépek okkal lettek népszerűek. A vásárlók szeretnek villogni a csillivilli dizájn mögé bújtatott, általában meglehetősen erős hardverrel, még akkor is, ha annak funkcionális volta megkérdőjelezhető. Azonban akármelyik tábornak is legyen igaza, egy biztos: az Apple-féle MacBook Air családot egyedül az ASUS Zenbookjai képesek megközelíteni, ha minőségről és igényességről van szó – kár, hogy az ASUS árban sem akar lemaradni az almás cégtől. Jó példa erre a gyártó legújabb, második generációs Zenbook Prime-ja, melynek 11,6 hüvelykes, IPS kijelzővel szerelt változatát volt szerencsénk kipróbálni az elmúlt hónapban. És bár tény, hogy előző számunk ultrabook áttekintésében szó esett a Prime-ról, a kategória legjobbjának második dobása megérdemel egy saját tesztet is.

FŐ A NYUGALOM

A Zenbook Prime első ránézésre nem sokat változott, ami végső soron érthető: ha van valami, amit az ASUS eltanulhatott az Apple-től, akkor az az, hogy ami nem romlott el, azt nem is kell megjavítani. A Zenbook Prime most is teljes egészében fémből van, ezüstösen csillog, és úgy összességében véve gyönyörű szép. Az egyedüli szembetűnő változás a billentyűzetet érte, mely a korábbi alumíniumról matt fekete műanyagra váltott. Ez nem volt rossz döntés, mert így lényegesen kényelmesebb a gépelés az ember ujjainak, és mind a gombok elhelyezkedése, mind pedig azok nyomásérzékenysége első osztályú – a Zenbook Prime-on öröm írni, egyedül a gép méretének szűkös volta okozhat nehézségeket, ha valakit a szokásosnál nagyobb kezekkel vert meg az ég. Optikai meghajtók ezúttal sincsenek, kapunk viszont USB 3.0-s portokat, micro HDMI-t és mini VGA-t – nem, mielőtt kérdeznétek, kártyaolvasó most sincs, de hát ezt már megszokhattuk a Zenbookoktól. Ami viszont kétségtelenül viszi a pálmát, az az 1920x1080-as natív felbontású IPS panel, mely 11,6 hüvelyken egészen elképesztő képminőséget produkál. Egyedül az zavaró, hogy a tűéles, csodálatos színekkel operáló kép túl kis helyre került, és amíg nem érkezik meg a Windows 8 új felülete, a használata inkább kellemetlen, mintsem igazán jó. Filmeket és videókat nézni persze ennek ellenére is páratlan élmény a Zenbook Prime-on.

AZ ASUS ZENBOOK PRIME-JA MINŐSÉGÉBEN EGYÉRTELMŰEN AZ APPLE MACBOOK AIRJÉHEZ HASONLATOS. VISZONT AZ ÁRÁBAN IS.



BELBECS ÉS ERŐ

A Zenbook Prime szíve egy Ivy Bridge alapokon nyugvó Core i7-es Intel CPU (kapható egyébként egy Core i5-ös változat is), mely bár „csak" kétmagos, a Hyper-Threading technológiának hála egyszerre négy szálon is képes műveleteket végrehajtani. Az alap órajelen 1,9 GHz-en pörgő processzor teljesítménye szinte már túlságosan is sok egy ilyen géphez, főleg, hogy a megjelenítésért egy nem különösebben gyors Intel HD Graphics 4000 integrált videochip felelős. Az ehhez társuló 4 GB RAM (többet nem lehet a Prime-ba tenni) kétcsatornás memóriakezelése mondjuk segíti a játékok futtatását, de ezt a gépet így sem igazán érdemes játékra használni – maximum a pár évvel ezelőtti programokkal, vagy a Diablo III-hoz hasonló, nem túl erős konfigurációt igénylő címekkel lehet próbálkozni.

A Prime nálunk járt változata 128 GB-os SSD-vel volt felszerelve, ami bőven elég, de kapható egy 250 GB-os kiszerelésű modell is, ha valaki esetleg ennél több háttértárra vágyik. Az SSD-nek köszönhetően a töltés sebességére egy szavunk sem lehet, egyedül az előtelepített Windows 7 Home Premium operációs rendszer fogta vissza a vasat. A hűtés nem változott semmit, ellenben az új Prime jobban melegszik, mint az elődje. Fél óra ölben használatot követően már érezzük, hogy alá kellene tenni valamit, így az ágyban fekve még mindig kényelmesebb egy tableten sorozatot nézni. Mindent egybevetve azonban egy roppant erős ultrabookkal van dolgunk, különösen a konkurencia termékeihez mérten. Irodai alkalmazásokhoz és Full HD filmekhez egy-egy hosszabb út során keresve sem találhatunk jobb választást nála – és ehhez még vegyük hozzá azt is, hogy az alig 1 kg-ot nyomó kicsike akár 6-8 órán át is képes üzemelni egyetlen feltöltéssel.

A PRIME SPECIFIKÁCIÓI

- 11,6 colos Full HD IPS kijelző
- 1,1 kg-os súly
- Intel Core i7 Ivy Bridge 1,9 GHz CPU
- 4 GB DDR3 1600 MHz SDRAM
- Integrált Intel HD Graphics 4000 VGA
- 128 GB SSD
- 6 Cellás 4800 mAh teljesítményű akku
- HD Web Camera, fejhallgatókimenet, 2xUSB 3.0, micro HDMI, mini VGA

A FEKETE LEVES

A Zenbook Prime negatívumai (mint a melegedés, vagy a túl éles kijelző) tehát eltörpülnek a géppel járó előnyök mellett, van azonban egy olyan tulajdonság, amivel sehogy sem tudunk megbarátkozni: az ASUS üdvöskéje iszonyatosan drága, a nálunk járt modell 300 000 forint felett mozog – és erre még jöhet extraként a 256 GB-os SSD-s verzió plusz 50 000 forintja, vagy a UX32VD GT 620 M-je. A költségek együttesen megütik a MacBook Air árcéduláját, szóval ezen a ponton már ízlés dolga, hogy a Windows vagy az OS X mellett tesszük-e le a voksunkat. További negatívum, hogy ha spórolni szeretnénk, és megelégszünk a nem Full HD-s modellel, akkor már csak egy TN+Film kijelzőre futja a gyártótól, holott a Zenbook Prime egyik legnagyobb vonzereje pont az IPS panel. El kell tehát döntenünk, hogy hajlandók vagyunk-e rengeteg pénzt kiadni ezért a luxusért, és ha igen, akkor „megelégszünk-e" az ASUS által kínált megoldásokkal.

Samsung Galaxy S Wifi 4.2

JÁTÉK ÉS MÉDIA, DE MOBIL NÉLKÜL

Meglehetősen Furcsa jószág ez a Samsung Galaxy S WiFi 4.2. Az első pillantásra korrekt okostelefonnak tűnő készülék ugyanis nem más, mint egy médialejátszó, amit ráadásul mobiljátékokra kihegyezve próbál meg eladni a Samsung marketinggépezete.

HABÁR A GALAXY S WIFI 4.2 MEGFELEL A CÉLRA, AMIRE KITALÁLTÁK, AZÉRT AZ OLCSÓ OKOSTELEFONOK KORÁBAN FELMERÜL A KÉRDÉS, HOGY VAN-E NEKI LÉTJOGOSULTSÁGA

Rejtély, hogy milyen piaci rést láthat a koreai cég a tesztünk tárgyát is képező médialejátszók terén, hiszen ki akarna egy külön eszközt magával cipelni olyan funkciók ellátására, amire az okostelefonja vagy éppen a táblagépe is alkalmas? Pláne úgy, hogy a Samsung Galaxy S WiFi 4.2 semmilyen mobil funkcióval nem rendelkezik, így természetesen 3G/HSPA mobilnettel sem, vagyis telefonálni csak VoIP applikációk és internet segítségével lehet vele. Nyilván itt felmerülhet az érv, hogy egy kiemelkedő multimédiás minőséget biztosító darabra bármikor lehet vevőt találni, azonban a Samsung Galaxy S WiFi 4.2-ről még csak ez sem mondható el igazán: bár bizonyos pontokban tud értékelhető megoldásokat nyújtani, összességében nem versenyezhet a mai csúcskategóriás mobilokkal, még a saját terepén sem.

NEM ANNYIRA SZÉP, NEM IS ANNYIRA OKOS

A Samsung mindenesetre rendületlenül gyártja az iPod Touch ellenfelének szánt Galaxy S WiFi széria darabjait (Galaxy S WiFi 4.0, Galaxy S WiFi 5.0, Galaxy S WiFi 3.6), melyben a WiFi 4.2 a legújabb készülék, ugyanakkor a sorozaton belül a kisebb méretű és tudású eszközök közé tartozik. Kinézetre a sajátos Samsung vonalvezetés jellemzi, ezúttal kicsit szögletesebbre véve a figurát, megelőzve az Apple pereit. A készülék rendhagyó módon hófehér, ráadásul csillogó műanyag borítást és krómozott keretet kapott, ami így együtt talán nem a legjobb választás, ugyanis kicsit olcsó hatást kölcsönöz. Maguk az anyagok természetesen kiváló minőségűek, és az illesztésekkel sincs semmi probléma, mégis adott a „játéktelefon" érzet, amit a készülék súlya (mindössze 118 gramm akkumulátorral együtt) csak tovább fokoz. Az S WiFi 4.2 alsó és felső részén elhelyezkedő két hatalmas, és egyébként nagyon jól szóló hangszóró jelzi, hogy bizony nem telefont fogunk a kezünkben, és a szokásos samsungos gombkiosztást se keressük: a felső él teljesen csupasz, alul találjuk a micro USB és a fülhallgató csatlakozóját, a hangosítók pedig kissé szerencsétlen módon a kikapcsoló gomb alá kerültek a jobb oldalra.

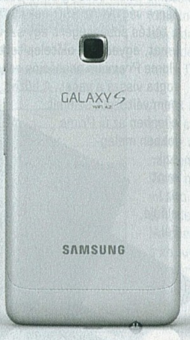
A készülék, ahogyan a neve is mutatja, 4,2 hüvelykes kijelzővel bír, ami kézben kényelmesen elfér (66x124x8,99 mm), ugyanakkor egy nagyobb képernyő ildomosabb lett volna a multimédiás tartalmak élvezetes fogyasztásához. A kijelző minősége azonban rendben van, annak ellenére is, hogy nem a szokásos AMOLED, hanem egy 800x480-as felbontású, 222 ppi pixelsűrűségű TFT LCD panel, amelynek fényereje kiváló, és a kontrasztaránya is kielégítő. A készülék elő- és hátlapi kamerával egyaránt rendelkezik, előbbi egy VGA modul videotelefonáláshoz, utóbbi egy gyengécske 2 MP-s darab, amivel maximum 1600x1200 képpontos, életlen fotókat és 640x480 pixel felbontású videókat lehet készíteni.

MÉDIALEJÁTSZÁSRA TEREMTVE?

Ami a „belsőt" illeti, a ketyere lelkét egy 1 GHz-es, 1 magos ARMv7 processzor jelenti, amit egy PowerVR SGX530-as grafikus gyorsító, 512 megabájt RAM és 8 vagy 16 GB-os belső memória támogat. Így 2.3.6-os Gingerbread operációs rendszer által hajtott hardver a komolyabb androidos játékokkal és a 720p-s videókkal egyaránt elbír. A médialejátszás terén amúgy sem érheti panasz a Samsung Galaxy S WiFi 4.2-t, az MKV fájloktól kezdve a H.264 videókig bármit megjelenít, így nem csoda, hogy hivatalos DivX HD minősítéssel bír, az IPS panel pedig annak ellenére is szép képet produkál lejátszás közben, hogy nem 720p felbontású. Az audio szekció hasonlóan jó minőségű (bár a belső hangszórók kissé halkak), a hétcsatornás, SoundAlive nevű ekvalizerrel pedig igazán szépen szólalnak meg a muzsikák, még akkor is, ha OGG vagy FLAC formátumban kerülnek rá a gépre. Kár, hogy a hozzá mellékelt fülhallgató pont ugyanolyan közepes minőségű, mint amilyen a többi Samsung kütyühöz is jár.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- 4.2" WVGA TFT kijelző
- 8/16GB memória + MicroSD (32GB-ig bővíthető)
- elő- és hátlapi kamera
- Wi-Fi 802.11 b/g/n és Bluetooth 3.0
- 1500mAh akku
- sztereó hangszóró
- Android 2.3 Gingerbread OS



Első pillantásra azonnal rávágnánk, hogy ez egy okostelefon. Pedig nem is.

JÁTÉKRA ELMEGY

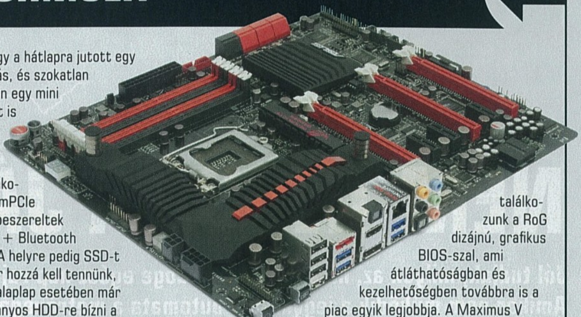
Érdekes módon az S WiFi 4.2 egyfajta játékos masinaként is pozícionálja magát, méghozzá „A játék útközben sem áll meg" szlogennel, ami egy kissé problémás. Ugyan tényleg elfut szinte bármi rajta némi szaggatás árán, így a gyárilag telepített FIFA 2012 és a Need for Speed: Hot Pursuit is, ám ahogy már említettem, a készülék nem rendelkezik mobil internet eléréssel. Így bajos rajta olyan játékokat futtatni útközben, melyek folyamatos netkapcsolatot igényelnek, és hiába gondolunk egyet valamelyik BKV járaton, nem tudunk hozzáférni a Google Play alkalmazásbolthoz mondjuk a Fruit Ninja letöltése végett. Állandóan hotspotokra vadászni meg mégsem az igazi. Az 1500 mAh kapacitású akkumulátor ugyancsak nem a legjobb választás játékos szempontból: 40 óra zene-, és 6 óra folyamatos videolejátszást ugyan elbír, de a gépigényes játékok hamar lemerítik.

Összességében nincsen semmi probléma a Samsung Galaxy S WiFi 4.2-vel, hiszen nagyjából tud mindent, amit egy médialejátszónak tudnia kell (pedig a Bluetooth 3.0-t és a GPS-t még nem is említettük), ám a létjogosultsága így is kérdéses. A 8 gigabájtos verzió nagyjából 45 ezer forintért beszerezhető, ám hiába a kiemelkedő video- és audiolejátszó részleg, ebben az árkategóriában ugyanis már hasonló, vagy nagyobb tudású okostelefont is vásárolhatunk. Azzal pedig mindenképp jobban járunk.

ASUS MAXIMUS V FORMULA

A prémium hardverek fanatikusainak nem kell bemutatni az ASUS RoG szériáját – ahogy a neve, Republic of Gamers is mutatja, ezek a hardverek a kemény vonalas játékosoknak, tuningolóknak készülnek. A RoG alaplapokat általában minden platformon háromféle verzióban gyártják, amik közül a Gene a legkisebb, microATX-es változat, a Formula a középút, az Extreme pedig a mindent bele modell.

A tesztre érkezett Maximus V Formula az Intel legutóbbi, és jelenlegi legjobb chipkészletére (ami ugyebár már régóta csupán egyetlen chip), a Z77-re épül. Ez adja az LGA1155-ös processzorkompatibilitást és még egy sor alapfunkciót, úgymint a duplacsatornás DDR3-1600-as memóriák fogadását, a SATA6G-t, integrált USB 3.0-t, gigabites LAN-t és elegendő PCIe vonalat. Az ASUS természetesen nem elégedett meg a Z77-es chip alapszolgáltatásaival, ezért RoG-hoz méltó felszerelést adott a Formula laphoz. Az SLI és CFX támogatással is rendelkező, igen nagyméretű, EATX-es lapon összesen hat darab SATA6G csatlakozást, négy SATA3G-t, hat USB 3.0-át és temérdek USB 2.0 aljzatot találunk. A SATA csatlakozások érdekessége, hogy a hátlapra jutott egy eSATA csatlakozás, és szokatlan módon a dobozban egy mini kiegészítőkártyát is találunk, amit a lapra felszerelve egy mSATA és egy mPCIe csatlakozáshoz jutunk. A mPCIe foglalatba eleve beszereltek egy Intel Wi-Fi N + Bluetooth modult, az mSATA helyre pedig SSD-t szerelhetünk, bár hozzá kell tennünk, hogy ilyen luxus alaplap esetében már nem illik hagyományos HDD-re bízni a rendszert, helyette mondjuk egy 120/128 GB-os SSD-t csatasorba állítani.



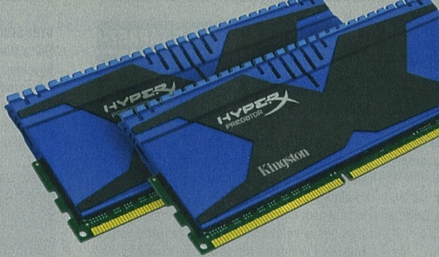
A hűtésre nagyon odafigyelt az ASUS, és extraként a méretes, hőcsövekkel összekapcsolt hűtőbordák vízhűtésre is elő vannak készítve, ami igazi unikum még a prémium lapok között is. A hangról a lap megfelelően elkülönített részén található SupremeFX IV chip gondoskodik, a Formula/ThunderFX kiadáshoz pedig extraként egy külső fülhallgató erősítőt is kapunk, ami játékosoknak különösen jól fog jönni – feltéve persze, hogy kifizetik a kb. 15 ezer forintos felárat érte. A lapot bekapcsolva találkozunk a RoG dizájnú, grafikus BIOS-szal, ami átláthatóságban és kezelhetőségben továbbra is a piac egyik legjobbja. A Maximus V Formula alapsebessége abszolút élvonalbeli, a tuning pedig amellett, hogy szinte bármilyen CPU+VGA+memória kombinációval sikeres lesz, egészen egyszerűen kivitelezhető. Árához képest temérdek extrát (köztük egyedi és hasznos megoldásokat) kapunk a Maximus V Formula lapon, így az Extreme változatot tényleg csak azoknak ajánljuk, akik QuadSLI-t szeretnének kiépíteni és Thunderbolt perifériát csatlakoztatni. Akik meg a Formula extráit is sokallják, a Gene-re vessenek egy pillantást: hasonlóan jó sebesség, sok extra, mindez microATX méreten, barátságos(abb) árcédulával.

9.3

Eszköz
alaplap
Info
www.asus.com
Ár
kb. 80 000 Ft

KINGSTON HYPERX PREDATOR 8 GB 2400 MHZ

A processzor és videokártya tuning mellett hasonlóan komolyan veszik a keményvonalas PC-sek a memória túlhajtást. A DDR3-as moduloknál ehhez elsőként az 1,5 voltos alapfeszültséget növelik meg extrém esetekben akár 2 voltra is, majd emelik az órajeleket akár 1400-1600 MHz-ig (ez effektív DDR3-2800-nak felel meg), és mindehhez még megpróbálják a legszorosabb időzítéseket is társítani. Ezekből is látszik, hogy a memória tuning – bár elsőre ártatlannak és egyszerűnek tűnik – nehézkes, és rengeteg próbálkozást igényel.



A ki szeretne a gyári értékeknél nagyobb memória-sávszélességet, de nem bízik a házilag tuningolt, sokszor instabillá váló memóriákban, válassza a gyárilag garantáltan tuningolható modulpárosokat. Ilyen a Kingston HyperX Predator legújabb modellje is, aminél a gyártó effektív 2400 MHz-es beállításokra hangolta a két, egyenként 4 GB-os DDR3 modult. Ezzel az 1200 MHz-es órajellel a prémium memóriacsomag elméletileg közel kétszeres sávszélességet biztosít a manapság általánosnak számító DDR3-1333 szabványhoz képest, és ez a többlet több feladatban is komoly pluszt jelent a gép összteljesítményében. A Kingston itt még nem állt meg, és a gyárilag tuningolt memóriáknál már alapértelmezett XMP-t (Extreme Memory Profile) is beépítette. Ennek segítségével nem kell manuálisan beállítanunk a BIOS-ban az órajelet, a feszültséget és az időzítéseket, helyette a BIOS kiolvassa az XMP 1.3-as profilt, és minden beállítást a megfelelő értékre állít, hogy a gyártó által garantált sebességen stabil maradjon gépünk.

9.5

Eszköz
memória
Info
www.kingston.com
Ár
kb. 16 200 Ft

A teszthez használt ASUS Maximus V Formula alaplapnál tökéletesen működött az XMP-s beállítás. Ez CL11-es időzítést 2T Command Rate-et és 1,65 voltos feszültséget jelent. A Predatorba még egy profilt mentett a Kingston, ami effektív 2133MHz-re állítja be a memóriákat. A beállítás után rendszerünk stabilan indult, és a használat során egyszer sem tapasztaltunk instabilitást.

A szintetikus tesztekben jól látszik, hogy a memória-sávszélesség jelentősen megugrott: olvasásnál 22480 MB/s-ot, írásnál pedig 20626 MB/s-ot mértünk, ami 36%-os, illetve 10%-os gyorsulást jelent DDR3-1333-hoz képest. A PC valós teljesítményét vizsgálva is jó eredményeket kaptunk: felhasználástól függően gépünk 5-10%-ot gyorsult. Próbáltuk tovább is emelni a modulok órajelét 1300 MHz-re, de semmilyen beállítás mellett nem sikerült stabilan indítanunk a Windowst.

A nagyobb teljesítmény mellett a Kingston HyperX Predator újfajta, némileg alacsonyabb, de hatásfokukat tekintve továbbra is kiváló hűtőbordákat kapott. Már csak azt kell eldöntenünk, tudunk-e prémium árat fizetni a DDR3-2400-as modulokért – szerencsére ez az új Predator 8 GB-os csomagnál egyáltalában nem mellbe vágó, ezért akinek az alaplapja támogatja a memória tuningot, annak melegen ajánljuk ezt a csomagot!

Hasznos tanácsok kezdő felhasználóknak

SEGÍTSÉG, NEM INDUL A JÁTÉK!

Jól tudjuk, milyen az, ha a technika ördöge egész nap rajtunk röhög. Amikor nem működik a jegykezelő automata a metróvégállomáson, amikor elszáll a Word a cikkírás végén, vagy amikor hazaérkezünk az agyzsibbasztó suliból/melóból, s másra se vágyunk, csakhogy a hőn áhított játékunkkal játszunk, de az nem indul. Nem tudni, hogy miért, nem tudni, hogy hol romlott el a dolog, ám a hasonló esetekben nem árt, ha végigböngészitek a következő cikket, mielőtt darabokra zúzzátok a monitort.

Ha valaki PC-s játékokkal szeretne játszani, tisztában kell lennie azzal, hogy ez bizony nem mindig megy egyszerűen. A játékkonzolokkal ellentétben itt jóval nagyobb befolyásunk van a gép operációs rendszerének működésére, ami idővel olyan mértékben megtelik szeméttel, hogy csak a teljes újratelepítés segíthet azon, hogy elinduljon hőn áhított játékunk. Ahhoz, hogy ez ne következzen be, először is ne hagyjuk, hogy a különféle ingyenes, az internet sötét zugaiból letöltött programok agyonfertőzzék gépünket mindenféle yahoo-tálcákkal, ingyenes mp3 tömörítőkkel, vagy akár vírusirtókkal. Az így feltelepített ajándékprogramok erős reklámcéllal kerülnek gépünkre, amelyek idétlen felugró ablakokkal, kiirthatatlan figyelmeztetésekkel vásárlásra ösztökélik a felhasználót, sőt, már olyat is láttunk, hogy a vírusirtó maga volt a vírus.

HABÁR AZ ITT ÍRTAK BORZASZTÓAN TRIVIÁLISNAK HATHATNAK A TAPASZTALT FELHASZNÁLÓKNAK, HA NEM INDUL EGY PROGRAM, ÉRDEMES ŐKET ÉSZBEN TARTANI, HISZ NÉHA A LEGKÉZENFEKVŐBB DOLGOKAT FELEJTJÜK EL

TARTSD TISZTÁN A GÉPEDET

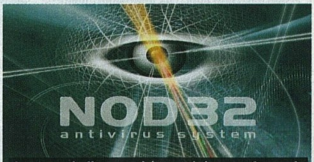
Arról sem szabad elfeledkeznünk, hogy minden feltelepített program felesleges registry (magyarul rendszerleíró adatbázisként is hivatkoznak rá) bejegyzésekkel terheli operációs rendszerünket, melyek felhalmozódása egy idő után oda vezethet, hogy nem indul semmi a gépünkön, vagy percekig tart, mire feláll az operációs rendszer. Fontos, hogy programot csak és kizárólag a Windows saját programeltávolítójával töröljünk (Vezérlőpult, program eltávolítása), ugyanis ilyenkor a registry bejegyzések nagy része is kitörlődik, nem beszélve az eldugott könyvtárakban található fájlokról. Sajnos sok esetben még ez a megoldás sem tökéletes, hiszen szinte sohasem törli véglegesen egy adott program nyomait a Windows, így akár felesleges megabájtok ezrei is terhelhetik a merevlemezünket. Ezek eltávolítására érdemes valamilyen Windows karbantartó szoftvert alkalmazni, olyat, mint például a DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában lévő Advanced System Care, ami ráadásul ingyenes is. Ezek a programok törlik a feleslegessé vált registry bejegyzéseket, felgyorsíthatják a Windows indítását, és kitakarítják az átmeneti könyvtárakat. Nem árt tudni, hogy egyes programok a telepítés során a Windows temp könyvtárába pakolnak fájlokat, amiket gyakran nem törölnek a művelet végén, így aztán minimum 20-30 mega szemét folyton fellelhető bennük. Röviden összefoglalva tehát, ha nem indul egy játék, először mindig próbáld meg újratelepíteni azt, de soha ne kézzel töröld a fájlokat, hagyd, hogy a Windows végezze az uninstallációt. Tartsd tisztán a géped operációs rendszerét, ne hagyd, hogy felesleges programok értékes memóriát vegyenek el játékaid elől azzal, hogy feltelepítik és elindítják magukat a háttérben.

A por a hardver egyik legnagyobb ellensége

A tisztántartás egyébként érdemes szó szerint is érteni, ugyanis számítógépünk hihetetlen mennyiségű port képes felszippantani, melyek a ventillátorokra tapadva csökkentik a hűtés hatékonyságát, ami gyakran vezethet egy játék fagyásához. Ehhez a művelethez használjunk valamilyen sűrített levegős palackot (ilyet lehet kapni a nagyobb elektronikai üzletekben is), de a legjobb az, ha van a közelben valamilyen légkompresszor, amivel aztán alaposan átfújhatjuk a gépet. Próbálkozhatunk bicikli pumpával is, de a porszívót inkább hanyagoljuk, hacsak nem tud fújni is. Oh igen, és igyekezzünk ne a lakásban csinálni ezt, mert a porfelhőt látva a család női tagjai érthetetlen dühkitörést kapnak.

VÍRUSOK

Bár a Windows 7 már az első telepítést követően figyelmeztet minket, s valószínűleg ezt már minden felhasználó jól tudja, de sosem győzzük eleget hangoztatni, hogy egy jó vírusirtó nélkül meg se próbáljuk huzamosabb ideig használni a gépet. A közhiedelemmel ellentétben a vírusirtók nem arra valók, hogy kiirtsuk velük a gépünkön már hemzsegő vírusokat, céljuk elsősorban a megelőzés. Ha netán már fertőzött a gépünk, akkor sokszor már semmit sem tehetünk, ugyanis minden fertőzött fájlt törölni kell, melyek lehetnek a Windows elengedhetetlen rendszerfájljai is, ezért aztán csak a teljes merevlemez formatálása segíthet. Sajnos tény, hogy a vírusirtó sem mindig segít a gép biztonságosságának fenntartásában, ezért ha a Windows frissítéseket akar letölteni a gépünkre, adjunk neki zöld lámpát. Pár hetente érdemes lefuttatni a rendszer saját, Defender című programját is, ami ugyancsak a fertőzések, kéretlen alkalmazások



Legyen mindig naprakész antivírus szoftvered

ellen védi számítógépünket. Vírusirtónak ajánljuk a DVD-mellékleten lévő ESET Smart Security című programot, melyet teljes verziós programként használhattok, ha a 7. oldalon lévő kódunkat felhasználjátok a **www.eset.hu/pcguru** oldalon.

DRIVEREK

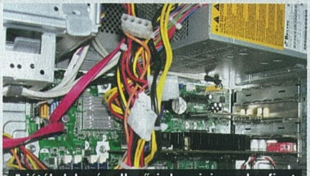
A PC-k kapcsán valószínűleg már te is hallottad valahol az angol driver kifejezést, amit a magyarban illesztőprogramnak nevezünk. Veterán PC-sek számára nem kell elmagyarázni, mi is az a driver, de mivel cikkünk inkább kezdőknek szól, vágjunk is gyorsan bele! Minden a számítógépünkben lévő hardver működéséhez driver szükséges, hogy a Windows kezelni tudja azt. Driver kell az alaplapon található hang-, video- és hálózati kártyához, sőt, még a DVD-meghajtóhoz is, bár ez utóbbi

A hardverek driverei mindig legyenek aktuálisak

eszköz működtetését a Windows gyári driverei is tökéletesen elvégzik, hasonlóképp nagyon sok más eszközzel egyetemben (processzor, egér, billentyűzet, monitor stb.).

De nem volt ez mindig így, még élesen kirajzolódik előttünk azoknak a pillanatoknak a képe, mikor Gravis Ultrasound drivereket telepítettünk Windows 95 alá. Kész agyrém volt az egész. Szerencsére az évek alatt sokat egyszerűsödött ez a folyamat, tehát már nem szükséges minden egyes alkatrészhez külön illesztőprogramot telepítenünk, ráadásul szinte minden driver önálló .exe fájl lett, amit már csak el kell indítanunk. A játékok futtatásakor a legfontosabb, hogy mindig tartsuk frissen alaplapunk összes eszközének driverét, valamint a videokártyánk illesztőprogramja is legyen naprakész. Ahhoz, hogy frissítsük alaplapunk meghajtószoftvereit, el kell látogatnunk a gyártó weboldalára, s ott rá kell keresnünk annak típusára. Az alaplap típusa általában nagy betűkkel fel van tüntetve az alaplap dobozának oldalán, de ha ez már nincs meg, akkor a számítógép házának megbontásával is ellenőrizhetjük, milyen betűjelzésű az alaplap. Amennyiben ezt megtaláltuk, s a drivereket is letöltöttük a gyártó oldaláról (általában 3 fontos driver van: LAN, Audio és Alaplapi vezérlők, melyek az USB portok megfelelő működéséért is felelősek), mentsük le a fájlokat egy biztonságos helyre, hogy ha esetleg újra kell majd telepítenünk a Windowst, meglegyenek. Használhatjuk az alaplaphoz kapott gyári CD-t is, de azokon általában elavult, régi driverek vannak, melyeket nem minden esetben szeretnek a játékok.

A videokártya driver telepítése már egyszerűbb, bár itt is tudnunk kell, hogy milyen hardverrel állunk szemben. A két leggyakoribb típus az ATI/AMD és az Nvidia. Mindkettőnek könnyen megtalálhatjátok a weboldalát, amelyeken egy JAVA alkalmazás segítségével a weboldal automatikusan felismeri a gépetekben lévő videokártyát, s már tölthetitek az öncsomagolós állományt, amit csak el kell indítani. Fontos, hogy mindig legyen friss VGA-kártya driver telepítve a gépeden, hiszen a modern játékokat gyakran úgy adják ki, hogy csak és kizárólag friss verziójú driver mellett induljanak el.



A játék dobozán ellenőrizd a minimum konfigot

MINIMUM GÉPIGÉNY

Sajnos a magyar háztartásokban megtalálható számítógépek nagy része elavult, ami persze érthető, hiszen nem sok szülő engedheti meg magának azt, hogy évente 50-150 ezer forintokat öljön az otthoni PC hardverfrissítésébe. A legtöbb PC-s játékot úgy készítik el, hogy minél szélesebb vásárlóközönség megismerhesse, ezért általában azok elindulnak még a gyengébb konfigurációkon is. De nem minden esetben van ez így. Az olyan játékok, mint például a Battlefield 3, vagy a Max Payne 3 csak és kizárólag erős gépeken hajlandók megmozdulni, és ha túl is jutunk az intro képernyőn, az még nem feltétlenül jelenti azt, hogy élvezhető sebességgel tudunk majd lövöldözni. Ezért a legújabb játékok beszerzése előtt mindig olvassuk el, hogy mi a játék minimális rendszerkövetelménye (minimum system requirements), de vegyük figyelembe az ajánlott gépigényt is, ami általában jóval magasabb, mint a minimum követelmény. Az ajánlott gépen már azon a sebességen, olyan grafikus beállításokkal fut majd a játék, amelyet a készítők ideálisnak tartanak a maximális játékélmény elérésének érdekében, a minimális gépigény pedig sokszor csak arra elég, hogy egy nem túl izgalmas diavetítést nézzünk végig.

PC Guru negyedéves előfizetés

Negyedéves előfizetés (3 lapszám), választható bónusz játékkal.

Meglévő előfizetőink most is kedvezménnyel hosszabbíthatják meg az előfizetésüket, számukra a negyedéves előfizetés a bónusz választható játékkal csak 5490,- Ft. **Ha szeretnél előfizetni: www.pcguru.hu/webshop**

5970 Ft

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1db választható játék

Grand Theft Auto: Vice City

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

Bioshock 2

Max Payne Antológia

Mafia

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Sim Meier's Civilization IV Complete Edition

ÁLOMPC

GURU

ŐSZI ÖSSZECSAPÁSOK

Pillanatok alatt repült el a nyár, és máris nyakig vagyunk az őszben, ami szokásosan a régóta várt játékok megjelenésének és a hardvergyártók összecsapásainak ideje. Utóbbi igencsak meglátszik konfigurációinknál is – mindegyik gépnél cseréltünk 2-3 olyan komponenst, amik alapvetően határozzák meg a PC teljesítményét és szolgáltatásait. A legjobb az egészben, hogy az árharcot kihasználva sikerült mindegyik Álom PC-t egy kicsit olcsóbbá tenni, miközben javítottunk teljesítményükön! A PC komponensek közül az őszi szezonban a legnagyobb csatát a videokártya gyártók vívják, akik nem győzik olcsóbban adni Radeon videokártyáikat, és bejelenteni az újabb és újabb GeForce modelleket. A csatát az NVIDIA indította a GTX 660 Ti-vel (aminek a tesztjét is megtaláljátok az újságban), majd érkezett a GTX 660 és a GTX 650. Erre válaszul az AMD egyszerűen majd' minden kártyájának az árát jelentősen csökkentette, néhánynak az órajelét is emelte, na meg grátiszként a legtöbb modellhez hozzácsapott egy teljes verziós Sleeping Dogs játékot.

BASIC

Lecseréltük az eddig használt alaplapunkat, de a chipkészleten továbbra sem változtattunk. Az ok, az MSI lapjának felszereltségéhez képest kiváló ára, amire szükség is volt, hiszen a CPU-nál eggyel feljebb ugrottunk. A G2120 egy teljesen új Intel Pentium CPU, ami órajelben és tudásban is megegyezik az előző hónapban használt G870-nel, azonban a Sandy Bridge helyett már a legújabb és legfejlettebb Ivy Bridge alapokra építkezik. Ugyan tesztelni még nem volt szerencsénk a G2120-at, de a nagyobb modellek méréseiből ítélve kb. 5-10%-kal gyorsabb a G870-es Pentiumnál. A többi alkatrész közül olcsóbb lett a RAM, a HDD és a VGA is, azonban a tápegységért ebben a hónapban többet kértek a boltok.

Alaplap	MSI B75MA-P45	17 100 Ft
Processzor	Intel Pentium G2120	24 200 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Samsung 2 GB DDR3-1333MHz	5 800 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	25 900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	16 300 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222BB	4 200 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	5 900 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 700 Ft
Összesen		108 100 Ft

GAMER

AMD fronton érkeznek az újabb modellek és platformok, azonban még nem lefutott az AM3+ sem, amihez egy Gigabyte lapba szereltünk egy FX-4170-es CPU-t. Ez a CPU ugyan mindössze két Bulldozer modullal gazdálkodik (AMD számítás szerint 4 magos), cserébe azonban 4,2 GHz-en jár, amit a tesztek szerint meglehetősen szeretnek a játékmotorok – csak néha (például Borderlands 2) fordul elő, hogy többet számít a nagy L3 cache és több mag, mint a magas órajelű duplamagos felépítés. A Gamer PC legnagyobb meglepetése a VGA, ahol néhány ezer forintot kellett csak hozzátenni az előző hónaphoz, és sikerült egygyel erősebb Radeont, a HD7870-et beszorítanunk a 4 ezer forinttal alacsonyabb árba.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	23 000 Ft
Processzor	AMD FX-4170 4,2 GHz	30 600 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	2 900 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Blu DDR3-1600 KIT	11 000 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GE 2 GB	64 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	16 300 Ft
SSD		
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	13 300 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 400 Ft
Összesen		178 700 Ft

ULTRA

Nagyobb végösszegből könnyebb látványosabban lefaragni – ehhez sokszor egy komponens árcsökkenése vagy leváltása is elegendő. Ebben a hónapban a memória és a videokártya árcsökkenése segített 7 ezer forinttal mérsékelni az árat. A memória különösen jó hír, hiszen idén viszonylag stabilan tartották áraikat a DDR3-as modulok, ám úgy néz ki, az őszi szezonra ismét sikerül a tavalyi szinteket (vagy talán még azoknál is jobbat) elérni. Ha következő hónapban is csökken a memóriák ára, és nem zuhan be a forint, Ultra konfigunkba azonos áron 16 GB RAM-ot is bepakolhatunk majd.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	36 500 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	56 400 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 100 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP Blu DDR3-1600 KIT	11 000 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2 2 GB OC	103 200 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	27 000 Ft
SSD	Samsung SSD 830 128 GB	27 600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	15 000 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 500 Ft
Összesen		311 500 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Megtörtént, amitől tartottunk – megtorpant az SSD-k áresése, legalábbis a kisebb kapacitású, 60-128 GB-os modelleké. Ez igazából várható is volt, hiszen egy bizonyos szint alá nehéz bemenni, ilyenkor a gyártók inkább a nagyobb modellekre fókuszálnak, és azokat hozzák elérhetőbb szintekre. A 60/64 GB-os SSD ára lassan fixálódni látszik 12-18 ezer forint között, amik közül mindenképpen ki kell emelnünk a Samsung SSD 830-as modellt, amit néhány nagyobb kereskedő hihetetlenül kedvező áron próbál ránk tukmálni – mivel ez a jelenleg kapható modellek közül az egyik leggyorsabb, nyugodtan hagyjuk magunkat rábeszélni, nem fogjuk megbánni.

SAMSUNG
SSD830 64 GB

14 900 Ft

ALTERNATÍVA **OCZ Vertex 4 256 GB** 55 200 Ft

VGA

Az új GeForce-ok felemás sikert arattak: A GTX 660 Ti nagyon jól sikerült, de ehhez mérten itthon drága is. A másik véglet a GTX 650, ami nem olyan drága, cserébe viszont egészen lassú, a GTX 550 Ti környékére lőhető be a 3D-s teljesítménye. Az AMD árpolitikájának hatására egy kicsit olcsóbban kapunk Radeon HD7770-es kártyát, ami átlagosan 20%-kal gyorsabb a GTX 650-nél. Ez a felállás igaz a GTX 660 Ti-re is, aminek a HD7950-nel kell megküzdenie. Érdemes az 50-60 ezeres mezőnyre is vetni egy pillantást: itt a HD7850 egyértelműen jobb vétel, mint az öregecske GTX560 Ti, a sokkal erősebb HD7870 pedig alig drágább 60 ezer forintnál.

ASUS
RADEON HD7770
1 GB

31 500 Ft

ALTERNATÍVA **Sapphire Radeon HD7870 GHz Edition 2 GB** 64 500 Ft

MONITOR

Ahogy arra már előző számunkban is felhívtuk a figyelmeteket, az IPS monitorokra érdemes odafigyelni. Az LG által indított offenzíva egyik legnagyobb darabja a 27 colos IPS277L-BN, ami hihetetlenül olcsón, már 84 900 forintért a miénk lehet. Ennyi pénzért kiváló képminőséget, alacsony fogyasztást és egy letisztult dizájnú, nem hivalkodó monitort kapunk, amit ugyan elforgatni 90 fokkal nem tudunk, és kemény vonalas FPS játékosoknak a válaszidő sem fog tetszeni, viszont szükség esetén a falra szerelhetjük, illetve MHL-en mobilunkat is ráköthetjük. Aki a kisebb pénztárcával kisebb átmérő után kutat, annak a széria 23 colos modell lesz jó választás.

LG
IPS277L-BN

84 900 Ft

ALTERNATÍVA **LG IPS234V-PN** 44 900 Ft

MEREVLEMEZ

Újabb néhány száz forintos árcsökkentést tapasztaltunk a merevlemezek piacán. A sok kicsi sokra megy elven azért októberre sikerült odáig eljutnunk, hogy az 1 TB-os, 7200 rpm-es modellek lassan elérik a 20 ezer forintos lélektani határt. Egy évvel ezelőtt ezek a modellek – például a Western Digital Caviar Blue 1TB – 14 ezer forintba kerültek, ám erre az árszintre várhatóan még jó darabig várnunk kell. A 2 TB-os, lassabb Green meghajtók árai is csak leheletnyit csökkentek, mindenesetre már azt is jó hírként kell elkönyvelni, hogy nem emelkedtek az árak.

WD
Caviar Blue 1 TB
7200rpm

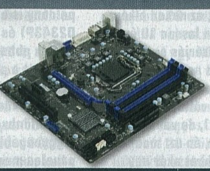
20 800 Ft

ALTERNATÍVA **WD Caviar Green 2 TB** 27 000 Ft

ALAPLAP

Az alaplapok piacán hatalmas a kínálat, pedig a gyártó viszonylag kevés. A káoszt az okozza, hogy szinte az összes, tavalyi chipkészlet AMD és Intel oldalon is kompatibilis az idén megjelent processzorokkal, a gyártóknak pedig hatalmas készleteik vannak, ezért próbálnak túladni a régebbi modelleken is. Így mind a mai napig kapunk például Z68-as alaplapot, a különbség csupán annyi, hogy már akár 20 ezer forint környékén is szerezhetünk ilyen modellt. Az új chipkészletes lapokból is hatalmas a választék, egy belépő szintű, de jól felszerelt lap 20 000 Ft környékén van, egy közepes modell 30-40 000 Ft magasságában, a csúcspéldányokat pedig 80 000 Ft-nál kell keresni.

GIGABYTE
B75MA-P45



17 100 Ft

ALTERNATÍVA **ASUS Maximus V Gene** 53 200 Ft

PROCESSZOR

Egyre több részlet ismert az Intel jövőre érkező Haswell processzoráról, ami újratervezett mikroarchitektúrát kap, és számítási teljesítmény/fogyasztás mutatója kifejezetten az ultrabookokhoz, tabletekhez lesz igazítva. Az is egyre biztosabb, hogy tavasz/nyár előtt nem érkezik meg az új CPU-család, vagyis aki LGA1155-ös gépet szeretne építeni, nyugodtan választhat a most piacon lévő modellek közül. Az Intel persze addig sem pihen, sorra dobja piacra a 22nm-es, de gyengébb és olcsóbb modelleket – erre jó példa a G2120-as Pentium is. Az AMD persze nem hagyja, hogy az alsó-középkategóriába bemasírozzon az Intel, ezért frissített platformokkal és CPU-kal jelentkezik még idén.

AMD
FX-4170

30 600 Ft

ALTERNATÍVA **Intel Core i5-3570K** 56 400 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

SZÁMÍTÓGÉP VIDEÓVÁGÁSRA

Sziasztok, Gurusok!

A minap összeállítottam a jövőbeni számítógépem, és ezzel kapcsolatban kérném tanácsotokat, hogy esetleg mit változtassak rajta.
ASRock 970 Extreme 4 alaplap
Genius Value 5.1 V2 hangkártya PCI /20826/
Cooler Master 12cm hűtő /R4-S2S-12AK-GP/ 2Db
Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev.2 (AMD)
8GB 1600MHz DDR3 RAM Kingston HyperX Kit (2x4GB) XMP Blu Edition (KHX1600C9D3B1K2/8GX)
1TB Seagate 3.5" 7200rpm 32MB SATAII winchester ST1000DM005 /HD103SJ/
LG BH10LS38RBB Blu-Ray író, fekete OEM
AMD FX 8-Core FX-8150 dobozos Socket AM3
64GB Samsung MZ-7PC064B/WW SSD 830 Series meghajtó
Thermaltake Commander MS-I VN40001W2N táp nélküli ház, fekete
Corsair PSU-600CXV2EU 600W tápegység
ASUS Radeon HD7850-DC2-2GD5 2GB GDDR5 PCIExpress

Az ár 240 270 Ft-ra jött ki.
Amit még kérnék tőletek, az az lenne, hogy egy monitort ajánljatok (50 000-es árkategóriában), illetve egyéb perifériákat egér, billentyűzet, egérpad, fejhallgató, hangfal, webkamera (valami HD, kontroller stb.), illetve egy olcsó Full HD kamerát is tudnátok ajánlani és egy hozzá való állványt? Ami a gép összeállításán nem látszik az egy Avermedia Live Gamer HD, hol tudnám ezt beszerezni legolcsóbban? Amire használnám az videokészítés, gameplayek, bemutatók, unboxingok, na és persze játékra.

Kedves olvasó!

Amit mindenképpen kihúznék a listáról az a Genius ezer éves hangkártyája, ugyanis hiába van külön nyákon, semmivel nem szól jobban, mint a modern Realtek HD Audio megoldások, az alaplapok döntő többségére ezt a chipet szerelik (arról nem is beszélve, hogy a kiszemelt Asrock deszkán (amit csak ajánlani tudunk, a visszajelzések is elég jók vele kapcsolatban) az egyik legjobb változat (ALC892) kapott helyet). Itt jön képbe ugyanakkor az a tény, hogy az AMD Bulldozer processzor családja nem igazán éri meg a pénzt, hiszen legjobb esetben is maximum utolérni tudja a vele egy árban kapható, viszont fele annyi processzormaggal rendelkező Intel Core i5-öket, amelyek fogyasztása jóval alacsonyabb az FX-8150-nél. A fogyasztásbeli különbségnek köszönhető az is, hogy a gyári Intel hűtővel a Core i5 viszonylag csendben teszi a dolgát még terhelés mellett is, miközben a felhasználók döntő többsége bizony panaszkodik a Bulldozer gyári légkavarójának hangerejére, és megmondom őszintén, vannak kétségeim afelől, hogy az általad kinézett – amúgy tényleg ár/kategória győztes – Alpine 64 Pro. 2-ben van-e elegendő kraft, hogy elbírjon a ma kapható legerősebb AMD processzorral. A fogyasztás és hűtés kérdésköre mellett itt van még a videovágás, mint esetedben olykor-olykor előforduló tevékenység. Nos, itt igencsak nagy különbségek tudnak kialakulni a két processzorcsalád között attól függően, hogy éppen milyen alkalmazást használsz (ha nincs mindkét architektúrára optimalizálva az adott szoftver, akkor a nyers erő dominál, ott pedig jobb a Core i5). Egyértelmű, hogy a játékokat nemcsak felvenni kell, hanem végigjátszani is, és ha valahol, akkor itt tényleg megmutatkozik a Bulldozer architektúra hátránya. Én azt mondom, hogy csak akkor vágj bele egy ilyen rendszer építésébe, ha lelkileg tényleg sokat jelent számodra a hajdani zöld logó, a racionális választás ugyanis egyértelműen egy Core i5-3570 (akár gyári hűtővel is). Jó hír, hogy bár az Intel processzorokhoz gyártott alaplapok jellemzően picit drágábbak, mégis tudsz választani hasonló árban minőségi Asrock deszkát (H77-Pro4 például), amely elképzelhető, hogy valamiben kevesebbet nyújt, mint a 970 Extreme 4, de vélhetően ezek többségét sosem fogod kihasználni (a hangkártya megegyezik mindkét alaplapon). Blu-Ray-író vásárlását én speciel nem támogatom, elég drága még mindig a nyersanyag, és jóformán sehol nem tudod visszanézni a tartalmát a saját gépeden kívül, ugyanis a felhasználók döntő többsége, nemhogy íróval, de olvasóval sem rendelkezik. Ha archiválásra szeretnéd használni ezt a formátumot, akkor én sokkal inkább ajánlanék egy belépő szintű NAS-t (nem feltétlenül kell Synologyban gondolkodni, de rosszul biztos nem jársz vele), már 1 TB-os kapacitás mellett is bőven visszahozza az árát rövid távon is.

Billentyűzetet és egeret én személy szerint nem ajánlanék, hiszen anatómiailag különbözünk, így ami nekem esetleg kényelmes, az neked elképzelhető, hogy sosem lesz az. Én lassan 10 éve használom a Logitech gamer-szériás egereit (MX500 -> MX510 -> G5), és nem tudnám elképzelni, hogy valaha másik rágcsálót tegyek a Steelpademre (QcK Medium változat, ezt nyugodtan veheted ajánlásnak), de vannak, akik a Razer termékeire esküsznek, én azt mondom, menj el, és próbálj ki minél többet akár egy nagyobb áruházban, akár mintaboltokban. Hangfalak tekintetében sajnos elég hiányos a tudásom a ma kapható rendszerekkel kapcsolatban, ennek pedig az az egyszerű oka, hogy sok más tulajdonossal egyetemben maximálisan elégedett vagyok a Logitech Z-2300-zal, amelyet ma már sajnos csak használtan tudsz megvásárolni. Elvileg a sokadik utódjának tekinthető Z-623 is nagyon jól sikerült, így ha megengedheted magadnak, én feltétlenül ajánlanám. Fejhallgatóból (ha nincsenek játékos szempontból nagy igényeid, és inkább a hangminőségre, illetve a zenehallgatási képességekre koncentrálsz) jó eséllyel az AKG és a Sennheiser termékeinél fogsz kikötni. Az olcsóbb régiókban talán az utóbbi éri meg jobban, 40 ezer forint felett viszont jellemzően az AKG-é a jobb füles. Ha huzamosabb ideig tervezed használni (legalább 1,5-2 óra), akkor a félig zárt vagy a nyitott változatokat keresd. A webkamerával nem tudom, mi a pontos célod (illetve, hogy az unboxing videókban mennyire kap szerepet), de 10 ezer forintért bármikor megkapod azt, amire vágysz akár a Microsofttól, akár a Logitech-től. Full HD webkamerából elég csekély a választék 50 ezer forintig bezárólag, úgy értem, azok közül, amelyek tényleg 1080p-ben vesznek fel, és az optikájuk is van olyan minőségű, hogy a sok pixelnek legyen értelme a végeredmény szempontjából.

Ezen a területen inkább nem foglalnék állást, viszont a trustedreviews.com-on elég sok fényképezőgépet és kamerát szoktak tesztelni, érdemes ellátogatni hozzájuk. Ami az állványt illeti, ha nem cipeled sehova, tehát jellemzően otthon, vagy egy fix helyiségben használod, akkor egy olcsóbb Hamával nem jársz rosszul. Ha komolyabb terveid vannak, akkor rövid távon úgyis a Manfrottónál vagy hasonló patinás márkánál kötsz majd ki, így nincs értelme túlragozni a sztorit.

Az Avermedia kártyát viszonylag könnyű beszerezni, a legismertebb budapesti webáruházokban akár egy napon belül meghozzák neked, az ára 45 ezer forint körül alakul (reklám miatt weboldalakat nem írnék, de az ismertebb gyűjtőoldalakon hamar rábukkansz a tuti forrásokra). Monitorból egyértelműen IPS paneleset vennék, ha már megvan rá a keret, 50 ezer forintba több 22-23"-os példány is belefér, jellemzően az LG (IPS224V, D2343P) és a Dell (U2212HM, U2312HM) játszik ebben a régióban, de az Asus is nemrég belépett a piacra szintén két képviselőjével (VS229H, VS239HR). Érdemes utána olvasni mindegyiknek, ugyanis képminőségben is van különbség köztük, de elmondható, hogy a leggyengébb is bőven jobb, mint a korábbi TN paneles megoldások, játékra viszont egyértelműen a két Asus a legjobb.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

BATTLEFIELD 3 READY PC KEVÉS PÉNZBŐL

Sziasztok!
Szeretnék vásárolni egy új számítógépet, ami visz sok mai játékot is, többek között a Battlefield 3-at is (nem ultrán). 90-95 ezer forint a keret.
Én erre gondoltam:

Processzor: AMD Athlon-II X3 AM3 (455)
Videokártya: Asus EAH6670/DI/1GD3 AMD DDR3 1GBB 128bit
Ram: Kingmax 4GB/1333MHz DDR-3
Alaplap: Gigabyte 78LMT-S2P
HDD: Seagate 3,5" 500GB belső SATAII 7200rpm 16MB
Táp: Cooler Master Elite Power 500W

Szerintetek ez megfelelő lenne?

Csak így tovább srácok, és Midnite. :-)
Üdv: **BENCE**

Kedves Bence!

Én ebben a régióban mindenképpen az Intel Pentium G8xx szériát választanám, ha az elsődleges felhasználás a játékok területét bármilyen formában érinti. Az általad kiszemelt X3 455-tel egy árban hazavihető a G850/G860 is, alaplapot pedig szintén kapsz hozzá bagóért (pl. Gigabyte H61M-DS2, H61M-S2PV). HD6670-ből egyértelműen GDDR5 memóriával szerelt változatot szabad csak venni, 3-4 ezer forint többletért legalább 50 %-os sebességnövekedést kapsz, nincs értelme ezen spórolni.

Az Asus és a Sapphire HD6670-esei ilyen memóriákkal 19-21 ezer forint körül mozognak, a Powercolor kínál egyedül 18 ezer forint alatt hasonló VGA-t. Elgondolkodtató lehet ugyanakkor egy friss HD7750 beszerzése, hiszen 25 ezer forintért már ilyet is kapsz, amely a GDDR5-ös HD6670-nél még 30-60%-kal gyorsabb, ergo az általad kinézett HD6670-nek több mint a dupláját tudja, arról nem is beszélve, hogy mellette gyakorlatilag semmivel nem fogyaszt többet.

Ha hosszabb távra tervezed ezt a PC-t, akkor egyértelmű, hogy a HD7750-et bele kell szorítani a keretbe, inkább vegyél kisebb merevlemezt, vagy G860 helyett G840-et, esetleg az amúgy teljesen felesleges 500W-os tápegység helyett egy mezei 350-400W-osat, a lényeg, hogy ezt a feladatot meg kell oldani.

GÉPFEJLESZTÉS BATTLEFIELD 3-HOZ

Segítségedet szeretném kérni a gépem fejlesztésével kapcsolatban.
Jelenlegi gépem:

Alaplap: ASRock G31M-S
Processzor: Intel Core 2 Duo E6850 @ 3.00GHz
Videokártya: ASUS EAH5750 1GB
Memória: 2GB
Mit kéne újítani, hogy a Battlefield 3 akadásmentesen elfusson a gépen (miután win7-re váltottam:))? Maximum 100-120 ezret szeretnék rá költeni.
Válaszodat előre is köszönöm! **ZOLI**

Kedves Zoli!

Nem írtad, hogy milyen beállításokkal és felbontásban szeretnél játszani a Battlefielddel, illetve, hogy mindezt multiban vagy egyedül tervezed?

A videokártyád alapvetően elegendő lenne a játék stabil futtatásához közepes részletességi szint és legfeljebb 1440x900-as felbontás mellett, de tartok tőle, hogy a processzor picit visszahúzza, plusz a HD5750 ma már inkább az alsó-középkategóriában focizik, hiába bizonyult az egyik legjobb ár/érték mutatóval rendelkező VGA-nak bő két évvel ezelőtt. Ha a BF3-on van a fókusz, akkor nem lesz szükséged iszonyú erős processzorra, sőt, valójában négymagosra sem, így a frissen megjelent Ivy Bridge alapú Core i3-3220 tökéletesen kiszolgál majd pár évig (ára: 31 ezer Ft). Egy hozzá passzoló alaplap nagyjából 20-25 ezer forint között kapható, érdemes H77 vagy Z77 chipsetet választani, jelenleg a felhasználói visszajelzések alapján az Asrock és a Gigabyte deszkáival a legelégedettebbek a felhasználók, de az Asus is sokat javult a két generációval ezelőtti állapotokhoz képest. Memóriából szerintem nem kell túlmisztifikálni a dolgot, akármilyen 1600 MHz-es 4 GB-os modul megteszi, két darab kell belőle a boldogsághoz, nagyjából 9-10 ezer forintot emészt fel ez a shopping.

A tápegységed típusát nem írtad meg, de ha legalább 350W-os, és nem a sarki ABC-ben ajánlották, akkor egy erősebb videokártyát is ki fog szolgálni. Nagyjából 40-55 ezer forint közötti összeged maradt a VGA-ra, én ebből a pénzből egy Radeon HD7850-et vennék, ha szerencséd van, a 2 GB-os változatot is megcsípheted. Ha nagyon a BF3-ra hegyeznénk ki a masinát, akkor elég lenne egy kétmagos (de Hyper-Threading nélküli) Pentium G860 is egy olcsó alaplappal, így nagyjából 20 ezer forinttal több pénzed maradna videokártyára, és könnyeden megpályázhatnál egy HD7870-et vagy GTX660-at, de nagy kérdés, hogy a többi játék esetében nyersz-e annyit a picit erősebb videokártyával, mint amennyit vesztesz a gyengébb CPU-val. Fogyasztás szempontjából a GTX660 nagyjából 20-25W-tal kér kevesebbet, mint a HD7870, utóbbi viszont pár játékban jobb teljesítményt produkál, Battlefield 3-ban fej-fej mellett vannak. Mindkét megoldás célravezető (erősebb proci-gyengébb VGA, illetve fordítva), ha a BF3-on kívül is van élet számodra, akkor maradnék az i3-3220+HD7850 kombónál.

COD: BLACK OPS II ÖTLETELÉS

Szia, Patrik, Üdv, PC Guru!
A konfigom a következő:
Processzor: Intel Core 2 Duo E8400 3.00 Ghz
Videokártya: Ati Radeon HD4850 512MB
Winchester: Samsung 500 GB Total
Alaplap: Acer P5K/EPU
RAM: Kingmax 2GB DDR2

Kérésem a következő:
Elsősorban a Black Ops II-vel szeretnék multizni, valamint más új játékokkal is játszanék. A grafikára nem vagyok allergiás, bőven elég nekem a medium szint is, viszont ehhez is újítanom kellene ezen a kis masinán, ez már leesett. Keresném a lehető legolcsóbb megoldást e problémára, remélem, tudsz ajánlani valamit. (A videokártya cseréjével tisztában vagyok, valamint RAM-ból is kevés a 2GB.)

Hű olvasótok:
LOVELYBONES.

Kedves Imre!

Látom, a lényeggel te is tisztában vagy. Megkockáztatom, hogy az E8500 egy erősebb videokártyával elég lenne neked, hiszen a Black Ops második része nem sokban különbözik majd az elsőtől 3D motor tekintetében. Mégis azt mondom, hogyha már belekezdesz a dologba, nem érdemes találgatni, ugyanis ha megveszel egy igazán erős VGA-t és mégsem elég az általa nyújtott sebesség (mert a mostani processzorod visszafogja), akkor nem marad pénzed a platform cseréjére.

Azzal viszont, gondolom, te is tisztában vagy, hogy ez a platformcsere (ha szeretnénk, hogy értelme is legyen) legalább 80 ezer forintba kerül, hiszen az új processzorhoz új alaplap is szükséges (a memóriák ára ezek mellett elhanyagolható tényező), és a változás szembetűnő kell, hogy legyen, így nem biztos, hogy a legkisebb Core i3-mal elégedett lennél hosszabb távon. Ha úgy érzed, hogy 130-140 ezer forintot nem vagy hajlandó áldozni erre a projektre (VGA cserével együtt), akkor a tanácsom az, hogy inkább vegyél még 2 GB RAM-ot a mostani gépbe és egy Radeon HD7850-et, ez a kettő nagyjából 55-60 ezer forintból megvan. Ha új platform mellett döntesz, akkor a Core i5-3570 lebegjen a szemed előtt (ára nagyjából 50 ezer forint), a hozzá tartozó H77-es, illetve Z77-es alaplapok 20-25 ezer forint között kaphatók.

Természetesen, ha el tudod adni a mostani portékáidat (alaplap, CPU, memória és a HD4850, amik összesen olyan 40 ezer forintot érnek), akkor csökkentheted a beruházás mértékét.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Nem könnyű minden hónapban valami új kezdéssel belevágni a levrovba, higgyétek el. Általában azért hagyom az utolsó pillanatra a dolgot, hogy más választás híján az agyam dobjon valami vészmegoldást, és most is ebben bízom. Jöjjön egy kis műhelytitok: ahogy minden más cikket a Guruban, úgy a levrovot is karakterszámban mérjük. Egy kétoldalas cikk általában hét-nyolcezer karakter, ezt lehet részekre bontani. Egy hétköznapi teszt vagy bemutató bevezetője, vagyis leadje 250 karakter, na, ez az, ami a levrov esetében pont négyszer több. Ez persze az én hibám, mert régebben nem okozott ekkora problémát ez az ezer karakter, illetve Szati (aki a múltkor még a Maradj talponban is szerepelt, láttátok? Persze, hogy kiesett, hehe) is elkezdte úgy tervezni a rovatot, hogy külön helye legyen az agymenéseimnek. Egy kis baj van: korábban a munkám része volt a levrov, most meg a napi melón túli feladat, az agymenések meg kifutnak az emberből hamar, ha a napi robot mellett még egy energiadús két és fél éves is várja otthon, aki torkaszakadtából üvölti, hogy PÁRNACSATAAAAAA! Kitől tanulhatta, gőzöm sincs...

NEKEM MONDOD, PESTINEK?

Sziasztok!

Nem szeretnék a levelem elején félrebeszélni, ezért rögtön a tárgyra térek! Augusztus 29-én történt, hogy bátyámmal a közös gépen nyüstöltük a Might and Magic: Heroes V című játékot. A gép oldala (a melegre való tekintettel) le volt csavarozva. A négyéves kisöcsénk a TV bámulására természetesen nem talált jobb helyet mint a PC fedetlen oldala felőli terület. Előre láttam, hogy ez nem lesz jó, azonban hiába próbáltam arrébb tuszkolni (úgy érzem, hogy a teknősömet előbb tanítanám be CoD-ozni, mint hogy az öcsém hallgatna rám) nem tudtam eredményt felmutatni. A kicsi a Tom és Jerryt nézte. (Képzelhetitek mennyire örültem neki!) Valamin elkezdett iszonyatosan röhögni, ez még nem is lenne baj, viszont a kacagást egy a videokártya felé irányzott rúgással kezdte. Találat!

„Please insert system disk then press ENTER".

Eltartott pár percig, míg értelmeztük a történteket. Miután magunkhoz tértünk a sokkból azonos időben ordítottuk el drága öcsénk nevét. Szegény megijedt és kifutott a szobából. Erre való tekintettel nekiláttunk elemezni a problémát. Istennek hála nem volt nagy gond, csupán annyi, hogy elmozdult a fent említett alkatrész. A probléma orvoslása után nekiláttunk a régi PC-s cuccok között matatni. Ezek két nagy fém dobozban vannak elrendezgetve. Bevittük őket a szobámba és kipakoltunk mindent az ágyra. A lélegzetem is elállt attól, ami a kezembe került! Annak az ereklyének neve, mit találtam: Tom Clancy's Splinter Cell Limited Edition! Nem tudtam, hogy megvan, de nagyon örültem magamnak! Este megkérdeztem édesapámat, hogy tudott-e a játékról. A válasz természetesen igen volt! Nagyon megörültem neki, sajnos Win7-en nem fut, no meg a laptopom (Lenovo Y570 ideapad) nem örült a régi kis programnak. Nem is volt baj, akkor is örültem (és örülök a mai napig) neki!

DOMINIK

Néha magam sem értem, hogyan, de egyelőre komolyabb balesetek és katasztrófahelyzetek nélkül úsztuk meg a gyereket itthon, talán épp amiatt hozhattuk azt a finoman szólva is elhamarkodottnak mondható döntést, hogy jöhet a második gyerek (vagyis december közepe körül már kétgyermekes apuka leszek, van egy része az agyamnak, ahol 24/7/365-ben próbálja feldolgozni ezt a sejtek). A lényeg, hogy bár elég komoly mennyiségű technikai cucc fut át a gyerek kezén, egyelőre semmit sem hasított ketté. Most nem írnám le, hogy mi mindennel kísértettük a szerencsét, a hazai hardverforgalmazók képviselői is olvassák a rovatot, mindenesetre, ha bárki kérdezné, a 3DS XL-ben talált morzsadarabok nem babapiskótából, és főleg nem tőlünk származnak.

De hogy a leveledre is válaszoljak: egy kisöccs nagyon jó dolog. Legalábbis remélem, mert a fiamat is ezzel nyugtatom, és egyelőre hisz nekem. Egy-egy kiadós géprugdosás pedig még a legjobb családban is előfordul, főleg játék közben. Bár erről a modern kor gyermekei már nem sokat tudnak, hiszen ők már nem rugdosódnak idegességükben, hanem kontrollereket vágnak a falhoz. Az emberben meglepően nagy erőtartalékok vannak, például Bate, aki gyorsan és sokat képes futni, de hát nem egy Schwarzenegger, és nem csak azért nem, mert nem Kalifornia kormányzója, szóval még ő is kitekerte egy X360-kontroller nyakát. Azt mondja, hogy nem büszke rá, de az annyira igaz csak, mint hogy én nem röhögök magamban, mikor eszembe jut az a CS-parti, amikor egyetlen jól irányzott ütéssel állítottam orbitális pályára a szóköz-, illetve az X, C, V és F billentyűket.

A pincében talált kincsek is érdekesek, bár lefogadom, hogy apád egy pillanatig a jól palástolt szívroham jeleit mutatta, mikor mondtad neki, hogy „nézd csak, fater, mit találtam abban a poros papírdobozban". Én a Diablo első részébe futottam bele a minap. Emlékeztem, hogy megvettem, arra is, hogy jól elraktam, csak az nem jutott eszembe pár évig, hogy pontosan hova.

SZÁZALÉKOS ÉRTÉK

Nemrég olvastam az egyik cikket a PC Guru honlapján, ami azt fejtegette, hogy vajon gonoszak-e a nagy kiadók vagy nem. Szeretnék kérdezni valamit ezzel a témával kapcsolatban. Ugyebár szerintetek is rossz dolog ez az egész, hogy a kiadók nem adnak semmi jelentős újdonságot, az emberek pénzét húzzák le a dlc-kkel stb. stb.

Azt szeretném csak kérdezni, hogy akkor miért adtok ezekre a játékokra mindig 90 %-okat ? Szerintetek a vásárló (is) felelős a helyzetért, merthogy minden szemetet megvesz, amit elé raknak. Ebben igazatok is van, de egy kicsit miattatok is van ez, mert mindig jó nagyra értékelitek a cikkekben az ilyen játékokat, aztán az olvasó azt hiszi, hogy „húúúú ezt megveszem, mert a kedvenc cikkíróm nagyra értékelte".

Közben eszembe jutott az értékelő-rendszeretek. Hát persze: grafika, hang, játékélmény. Ezeket külön lepontozzátok, aztán valami „laza" átlagolással valahogy odarakjátok a végső értéket. Ez így nagyon szegényes, mert ezeken éppen az nem látszik, aminek kéne látszania, hogy az olvasó el tudja dönteni, hogy ez most egy újabb ismételt sokadik unalmas cucc, mint pl. a FIFA sorozatok, vagy tényleg egy eredeti, igazi játék. Ezek miatt úgy gondolom, sokkal reálisabb lenne az értékelés, ha a 3 jellemző mellé odaraknátok még eredetiséget, élettartamot, játszhatóságot is.

Eredetiség: itt kapnának kevés pontot a FIFA, Call of Duty meg Battlefield sorozatok, meg a többi egymást majmoló ötlettelen játékok. Élettartam: emlékezni fogunk-e rá sok év múlva is. Biztos nehéz lenne eldönteni, de azért nagyjából meg lehet határozni, mennyi az újrajátszhatósági értéke vagy ilyesmi. Játszhatóság: nekem nagyon elveszi a kedvemet a játéktól, ha nem lehet normálisan kezelni a játékot. Utálom, ha külön kontrollert kell venni, vagy kormányt egy autós játékhoz.

Az sem jó továbbá, hogy a kis értékelések egyforma (100-as) skálán vannak, és százalék-értékeket adtok azoknak is, mivel a fenti jellemzők nem lehetnek egyforma súlyúak a megítélésnél. Például a grafika nem lehet olyan fontos, mint a hangulat, a kettőnek általában van köze egymáshoz, de azért nem igaz, hogy a ronda az rossz is. Doom 3-mal már senki se játszik a grafikája miatt (szerintem). Ugyanígy lesz a Crysisnál is. Egyébként az értékeléssel kapcsolatos javaslatomat nem én találtam ki. A régen megszűnt Gamer magazinban is ugyanilyen volt, és ott reálisabb is volt az értékelés, mint most nálatok. Nem várom, hogy csak miattam változtassatok valamit a magazinban akármit is. Csak elmondtam a véleményemet. Most nézem, hogy a FIFA 13 90 %-ot kapott tőletek. Persze, hogy jó a grafika, hang, játékélmény. Főleg az utóbbi miért változna, ha az előbbi részeknek az utánzatáról van szó. Ha nem tartalmaz semmi jelentős újdonságot, akkor ne adjatok rá ilyen magas pontszámot, mert nem érdemli meg.

ui.: ha Brazilt meg tudnátok keresni, és valahogy vissza tudnátok csábítani a PC Guruba cikkeket írni, szerintem sok régi gameres rajongót visszakapnátok:) Hiányzik Brazil, Lily, Flatline :(
üdv

ANDOR

Az értékeléssel kapcsolatos felvetésed tök jó. Lenne, ha az újság játéktesztekkel foglalkozó részén olvasható írások nem állnának két, egymástól egyébként elég markánsan különböző részből: az úgynevezett írott értékelésből (cikk), és az úgynevezett értékelődobozból (százalék). Vagyis sosem állítottuk, hogy a cikk végén szereplő dobozka tökéletes megoldás lenne, ami alapján a mellékinformációk ismerete nélkül is dönthetsz a játék beszerzéséről. Elég komoly viták vannak mindig arról, hogy van-e értelme a számszerű értékelésnek, hiszen a cikk általában elég érthetően elmondja a tesztalany előnyeit és hátrányait, de valahogy mindig az nyer, hogy igen, kell valami összefoglalás végére azoknak, akik nem olvasnak. Mert nincs idejük, mert nem tudnak, mert nem érdekli őket az a sok veszélyes betű. Szóval, amiket te hiányolsz, azok általában ott vannak a tesztben, csak pár sorral feljebb, mint a százalékok.

Az sem újdonság, hogy a három, külön megnevezett értékelési szempont és a végső százalék nincs szoros összefüggésben egymással, az egyes részszázalékok nem ugyanannyit érnek – ahogy te is írod, laza átlagolás ez, semmint a számtani közép kiszámítása. Ezzel is próbáljuk azt erősíteni, hogy ha kíváncsi vagy, hogy kaphatott hatvanat egy olyan játék, aminek kilencvenes a grafikája, fusd át azt a pár ezer karaktert, amit direkt olyan hangsúlyosra tördelünk a lap készítése során.

A játékok, azon belül is a sorozatok értékelése, kemény dió. Persze, adhatnánk 5 százalékot egy-egy aktuális FIFA-nak vagy CoD-nak, de általában ezt is elintézzük a cikkben. Én például, mikor a Black Opsot teszteltem, nem azért adtam a szokottnál alacsonyabb pontot a játéknak, mert zavar, hogy a tíz (vagy akárhány) megelőző CoD-ban is lövöldözni kellett, meg ott is, hanem mert halálra idegesített, hogy a készítők valóban semmit sem tettek a klisék halomba hordásán túl. De például egy FIFA általában mindig tényleg jobb, mint az előd. Persze, ugyanúgy focizni kell, de mindig akad valami új játékmód, átírják az irányítást, szebb lesz a játék (azért egy fociprogramnál ez sokat számít), tudom is én. Tényleg nem tudom, mert sportprogramok közül csak a télieket ismerem, az RTL Ski Jumpingot, meg az EA NHL-játékait.

Brazillal és Lilyvel kapcsolatban pedig legyen elég annyi, amit a múltkor írtam, a húszéves jubileum kapcsán: volt, aki szívesen írt pár sort a ma olvasóinak, és olyan is akadt, aki nem állt kötélnek, hiába kérte őket Chris.

Üdv, Miguel!

Már régóta tanakodtam azon, hogy megírjam-e ezt a levelet. Végül arra jutottam, hogy muszáj lesz. Ezzel a levéllel arra szeretnék rájönni, hogy ez a teljes játék dolog, hogyan működik? Itt arra gondolok, hogy mi befolyásolja, ez kinek/kiknek a feladata, és hogy mennyi időt vesz igénybe. Mivel sokszor látom, mikor kirakjátok a „lájkolgatós" játék után a jutalmat, és sokan lehordanak titeket (pl.: Már megint egy RPG?, Jaj, ne már, ez a játék egy hulladék, a rivális sokkal jobb mellékletet pakol bele...) Szóval ezzel a levéllel szeretném tőletek megtudni, hogy milyen munka is egy melléklet összeállítása, miért nem raktok bele EA és Activison terméket, hátha egy picit megváltozik az emberek szemlélete e felől, hiszen én úgy gondolom, hogy az újság a lényeg, de, mint sokszor látom, valakinek nem. Továbbá nem nagyon láttam még ezt a kérdést sehol, de ha volt, akkor elnézést én vagyok figyelmetlen. Remélem, válaszolsz majd a levelemre, hogy sokan megértsék mi is van egy melléklet mögött. Én mindenesetre kitartok mellettetek! A GURU legyen velünk! :)

THE3L3KTRON

Ui.: Ugye nincs limit afelől, hogy hány karaktert tartalmazhat egy levrovos levél?

Az újság mellé adott játékról a pénz dönt. Cifrázhatnám, de ez van. Ehhez még jön az is, hogy a konkurencia egy bazi nagy világcég hozzánk képest, így valahol talán érthető, hogy nekik általában jobban jön ki a lépés, bár ez is megítélés kérdése. Önmagában az, hogy egy teljes játék egy nagyobb brand korábbi részei közül kerül ki, még nem jelenti azt, hogy világbajnok tartalom kerül a korongra. Voltak, és még lesznek is szép sikereink ebben a témakörben, de tény, hogy a teljes játék megszerzése az egyik legnehezebb feladat minden hónapban. EA és Activision játékok nem nagyon lesznek az újság mellé soha, főleg azért nem, mert ez a két kiadó csak szökőévezredenként egyszer ad el licencet újságoknak. Gonoszak ezek a kiadók, de tényleg. Vigyázzatok magatokra októberben, mire legközelebb találkozunk, már hó is lehet!

MIGUEL

LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Sziasztok!!

Azért írok, mert azt vettem észre, hogy pankrációs játékokról (WWE 12, WWE 13) nem nagyon írtok az újságban, amit nem csodálok, mert egy jó darabig rémesek voltak a pankrációs játékok, de tavaly megjelent a WWE 12, ami igencsak kitűnt az elődökhöz képest, és nagy sikere is lett, de a PC Guruban egy szó sem volt róla. Idén november elején fog megjelenni a WWE 13, és ha lehet, akkor légyszi írnátok róla egy keveset? Ha azon múlik, akkor én kölcsön tudom adni a WWE 12, hogy össze tudjátok hasonlítani az újjal, és ha megjelenik a WWE 13, akkor azt is kölcsön tudom adni akár egy videotesztre :) Szeretném, ha meggondolnátok, és ha el tudjátok vállalni, akkor nagyon szépen köszönöm. Válaszotokat előre is köszönöm!!

Kis Márkó

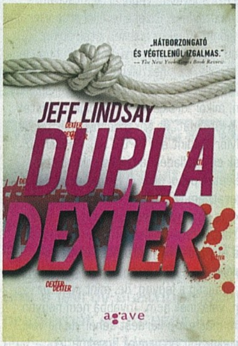
Biztos sokan lesznek, akik a fejüket csapkodják majd, azon zsörtölődve, hogy egy ilyen levél a hónap levele, de hadd hívjam fel a figyelmet arra a tényre, hogy a levelezés tényleg az a műfaj, ahol bárki próbálhat jobbat írni. Márkó, neked pedig a szerkesztőség nevében köszönöm, hogy felajánlod a játékot nekünk. Nem, nem gúnyolódok, a WWE-t kiadó cég ugyanis a legnagyobb primadonna az egész játékiparban. A THQ-ról van szó, és minden eltúlzott gonoszság nélkül mondom, hogy pezsgőt bontok, ha egyszer végre kimúlnak, annyi borsot törtek az orrunk alá az elmúlt pár évben. Például egyenesen lehetetlen tesztjátékot szerezni tőlük, így két lehetőségünk van. Egyrészt megvehetjük mi magunk (ami nem azért baj, mert felháborító, ha nem ingyen kapunk egy játékot, hanem mert akkor már biztosan csak a megjelenés után tudjuk letesztelni, és az nekünk, vagyis nektek már késő), másrészt már tudjuk, hogy vagy te, akinek csak írunk egy szép e-mailt, és már adja is a játékot egy jó kis tesztre. Az a minimum, hogy ezért cserébe mi meg küldünk egy ajándékcsomagot.

A Hónap levele ezúttal egy Borderlands 2-es plakátot, egy Sleepig Dogs-os pólót és egy King Arthur játékot ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

JEFF LINDSAY

Dupla Dexter

regény • Agave Könyvek



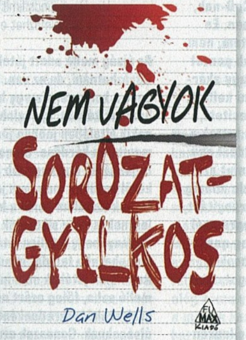
Miközben az amerikai tv-kben elindult a Dexter legújabb évada, hazánkban is megjelent a sorozat alapjául szolgáló regényfolyam hatodik része, amely a Dupla Dexter címet kapta a keresztségben. Mindez nem véletlen, hiszen a hobbiból gyilkoló főhős életét megzavarja az a tény, hogy valaki a nyomában jár, megfigyeli és utánozza a módszereit. A jó öreg Dexter viszont nem szereti az ilyen zavaró tényezőket, így kénytelen a kezébe venni az ügyet...

DAN WELLS

Nem vagyok sorozatgyilkos

regény • Fumax

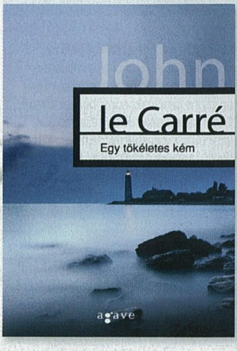
Ha pedig már szóba került Dexter, akkor nem mehetünk el szó nélkül John Wayne Cleaver mellett sem, aki egy átlagos tinédzser, meglehetősen fura szenvedéllyel. John ugyanis megszállotja a sorozatgyilkosoknak, és amikor a saját városában rejtélyes gyilkosságok kezdődnek, akkor a főhős minden magának állított szabályt felrúgva elhatározza, hogy saját maga keríti kézre a tettest. Vajon sikerülni fog neki...?



JOHN LE CARRÉ

Egy tökéletes kém

regény • Agave Könyvek

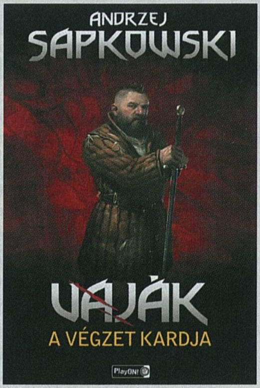


Az Egy tökéletes kém sokak szerint John le Carré mesterműve, a zseniális brit szerző életművének legfontosabb darabja. A kémregény főhőse Magnus Pym, a brit hírszerzés embere, aki eltűnik a bécsi lakásából. Mivel felmerül az árulás gyanúja, hamarosan kíméletlen hajtóvadászat indul Pym után, akiről kiderül, hogy sokkal rejtélyesebb figura, mint ahogy azt a családja és a kollegái gondolták róla.

ANDRZEJ SAPKOWSKI

VAJÁK – A VÉGZET KARDJA

PlayOn! • 314 oldal • 2990 Ft

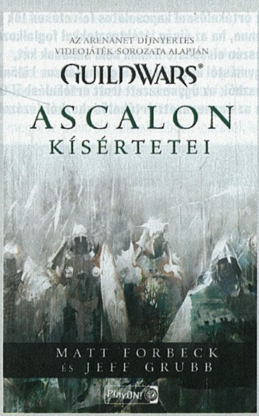


A Witchert forgalmazó PlayOn! komolyan veszi Ríviai Geralt kalandjait, hiszen nemcsak a játékokat juttatták el a szerepjátékok szerelmeseihez, de belevágtak a videojáték alapjait képező regények és novellák kiadásába is, és A végzet kardja képében megérkezett a Vaják könyvsorozat második része. Akik forgatták az előző kötetet, azok már tudhatják, hogy mire számíthatnak, ám az „újoncok" számára érdekes lehet, hogy a Zoltan nevű törppel díszített borító alatt nem egyetlen történet található, hanem több kaland, tehát lényegében egy novellagyűjteménnyel van dolgunk. A végzet kardjában négy rövidebb, és két hosszabb sztori várja az olvasókat, természetesen Geralt főszereplésével, és bár az egyes novellák külön-külön is megállják a helyüket, azért laza szálakon kapcsolódnak is egymáshoz. A műfaj értelemszerűen fantasy, méghozzá a jobbik fajtából, hiszen Andrzej Sapkowski nem csak a főhősét dolgozta ki részletesen, de a világot is, amiben a kedvenc vajákunk kalandozik. A kötetben található írások pedig nem csak azért jók, mert a történetekbe kevert szláv mitológiának köszönhetően egészen egyedinek hatnak, hanem azért is, mert az egyes írások a lendületes cselekmény mellett mélyebb tartalommal is rendelkeznek, egy-egy történet akár még tanmesének is beillene. Ha tehát szerettétek a Geraltot és a Witcher-játékokat, akkor ez a kötet tökéletes választás lehet számotokra, hiszen még többet tudhattok meg a kedvenc karakteretekről és az őt körülvevő világról, méghozzá igen szórakoztató formában.

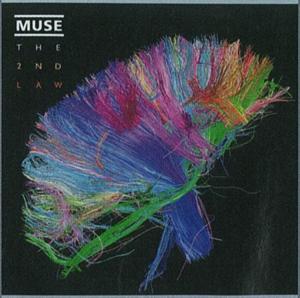
MATT FORBECK ÉS JEFF GRUBB

GUILD WARS: ASCALON KÍSÉRTETEI

PlayOn! • 374 oldal • 2990 Ft



Pár évvel ezelőtt még csak a nyálunkat csorgattuk a különböző, a kedvenc videojátékaink kapcsán angolul megjelent regényekre, most viszont már ott tart a hazai könyvpiac, hogy lassan nem telik el úgy hónap, hogy ne jelenne meg legalább egy olyan regény, ami valamilyen módon a játékok világához kötődik. Az elmúlt egy évben főleg a Fumax kiadó berkeiből érkeztek ilyen kötetek, ám most a PlayOn! is magasabb fokozatba kapcsolt, hiszen a Vaják regények mellett belevágtak a Guild Wars regénysorozat kiadásába is. A most megjelent Ascalon kísértetei felfogható a hatalmas sikereket elérő Guild Wars 2 előzményének is, azonban a kötet önmagában, érdekes fantasy regényként is bőven megállja a helyét. A történet a charrok és az emberek közt dúló háború idejébe repíti vissza az olvasót, mikor a béke érdekében a meglehetősen ellentmondásos főhős – Dougal – visszamerészkedik a felégetett Ascalonba, hogy csapatával megszerezze a Kán-Úr Karmát. Hála a tapasztalt írópárosnak, az Ascalon kísértetei egy kellően sodró lendületű regény, egyedül a felvezetés sikerült kicsis döcögősre, ami viszont betudható annak, hogy mégiscsak el kell helyezni a cselekményt a játék univerzumában. Ha pedig bejön ez a regény, akkor lehet örülni, hiszen a PlayOn! már be is jelentette a második kötet megjelenését, A Végzet Pereme címmel!



MUSE

THE 2ND LAW

Warner ➲ 13 szám

A nyakába szakadó sikert nem mindenki tudja kezelni – ha remek példát szeretnénk találni a problémákkal küzdő egyedekre, elég csak a Muse-ra nézni. A zenekarra, amely az 1999-es Showbizzel berobbant, a 2001-es Origin of Symmetryvel uralkodóvá vált, a 2003-as Absolutionnel pedig zenetörténelmi jelenség lett. Egy ilyen triplázás után elkerülhetetlen volt, hogy essenek egy kicsit, de a Muse hatalmas sziklaként zuhan azóta is: a korai sikereket sehogy se sikerül megismételni, annak ellenére sem, hogy a Muse népszerűsége a kritikusi és rajongói fogadtatással fordítottan arányosan nőtt, egyenesen a sztratoszférába, hogy a keserű szerelem minden idők egyik leggigantikusabb koncertjével teljesedjen ki. A progrockról a popzenére áttérő Muse ma már egyértelműen csak önmaga árnyéka – már az előző, szinte hallgathatatlanul borzalmas The Resistance sem volt több egy az egészségesnél jóval nagyobbra duzzadt ególufinál, de a 2nd Law még a kevéske elvárást is sikeresen lövi túl, alulról. A címadó és egyben záró dalduónak berakott The 2nd Law 4 perces dubstepje (!) után pedig egyértelmű, hogy Matthew Bellamynak, aki szerint a királyi család gyíkemberekből áll, nemcsak elmeorvosra, de ízléstanárra is szüksége van. Vagy valaki kideríthetné, nem ő lett-e gyík: ez a Muse ugyanis már rég nem az a csapat, ami háromfős istenként vezette a progrock hullámot.

EZEKET HALLGASD: Supremacy // Animals // Big Freeze

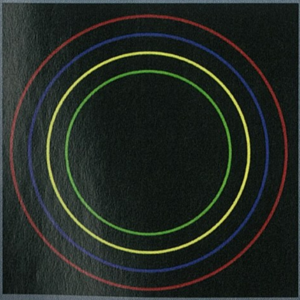
BLOC PARTY

FOUR

Frenchkiss ➲ 12 szám

Készpénzre váltott tehetség, vagy teljes tanácstalanság – mindmáig nem tudni, pontosan mi is volt az oka a Bloc Party ideiglenes feloszlásának, az azonban biztos, hogy a brit zenekar számára a reboot létfontosságú. Minden idők egyik legjobb indie lemeze után húsbavágóan rossz volt látni, hogy sikerült teljesen elkanyarodniuk mind a saját hangzásuktól, mind attól a rajongótábortól, amely a csúcsra juttatta őket. Az elektronikus zene felé való elmozdulás a legkevésbé sem jött be: a Bloc Party feladta az identitását és a lehetőséget, hogy valaha is annyira sikeresek és népszerűek legyenek, mint a kezdeteknél. A vártnál is rosszabbul teljesítő, 2008-as Intimacy után csak idő kérdése volt, hogy meddig is ölik még a pénzt és az egyáltalán nem hiányzó, csak épp teljesen kihasználatlan tehetséget a bandába. Várakozni négy éven át kellett, a minden fronton becsődölt szóló-karrierek után a britek ismét összeálltak, hogy megkíséreljék feltámasztani vagy megtalálni azt, amit az évek során elvesztettek. Sikerült? Csak félig-meddig: a Four maximum két klasszikus BP dalkezdeményt tartalmaz, a többi érdekes, de semmiképp sem jó próbálkozás olyan stílusokban, ahol Okerének és társainak talán semmi keresnivalója sincs. Talán majd legközelebb: ha egyszer már sikerült, az ötödik próbálkozásra csak összejön megint!

EZEKET HALLGASD: 3x3 // Real Talk // Octopus



THE XX

COEXIST

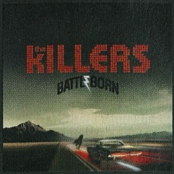
Young Turks ➲ 11 szám

Sem fényes nappal, sem nagyszínpadon: az xx tipikusan az a zenekar, amely élőben is rettenetesen jó tud lenni, csak épp kicsi, szűk, sötét helyen kell a porondra lépniük. Ez persze lehetetlen, mert hiába van mögöttük csupán egyetlen egy lemez, az annyira tökéletesre, annyira népszerűre sikeredett, hogy nincs az a sátor, amit ne tudnának bárhol és bármikor degeszre tömni emberekkel. A Coexistet követően pedig most már biztosra vehető, hogy ez még évekig így lesz, mert nem csupán méltó utódot sikerült találni a 2009-es xx-hez, de talán egy trónkövetelőt is. Túlzás nélkül állítható, hogy a Coexist a jelen évtized egyik legkarakteresebb, legkiválóbb lemeze, a melankolikus indie pop csúcsa, amely ezúttal is tizenévesek és érett párkapcsolatban élők érzéseit és gondolatait önti dalba, egyszerű gitár motívumokkal, csendesen erőteljes vokállal, és most már elektronikus hangzással is, amely egyáltalán nem lóg ki a The xx hangzásból, sőt, talán tovább is erősíti azt, még ha első hallásra talán ez furcsának is fog hangzani. Jamie Smith és Romy Madley Croft párosa nem hakníznik, tényleg azt érezni, hogy őszintén éneklik a maguk mondanivalóját – a szövegek és az előadásmód pedig van annyira jó, hogy el is higgyük nekik, itt bizony tényleg szívek szakadtak meg és könnygejzírek törtek fel.

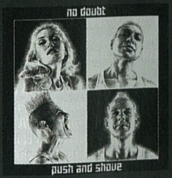
EZEKET HALLGASD: Angels // Fiction // Sunset

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

THE KILLERS
Battle Born



NO DOUBT
Push and Shove



GREEN DAY
¡UNO!

MATCHBOX TWENTY
North

P!NK
The Truth About Love

A KAPTÁR: MEGTORLÁS

ADATOK

RENDEZŐ
Paul W. S. Anderson

SZEREPLŐK
Milla Jovovich, Sienna Guillory, Michelle Rodriguez, Bingbing Li, Johann Urb

HOSSZA
96 perc

Szinte hihetetlen, hogy a Resident Evil filmekből (a hazai forgalmazásban a meglehetősen butácska Kaptár címet kapta a sorozat) már összesen öt rész készült, hiszen már az első sem volt egy kifejezetten jó mozi, és a minőség a sorszámmal egyenes arányban csökkent. Az idén ősszel debütált, ötödik rész a Megtorlás alcímet kapta, és ne legyen kétségetek afelől, hogy ez a legrosszabb mind közül. Az már nagyon jól érződik, hogy az alkotók is kezdenek kifogyni az ötletekből, ugyanis erre az epizódra tulajdonképpen már nem is jutott sztori. Alice-t elfogják és bezárják egy titkos Umbrella létesítménybe, ahonnan persze meg kell szökni – és ennyi. A történet során ugyan felbukkan egy halom ismerős szereplő (Jill Valentine, Ada Wong, Leon S. Kennedy, Albert Wesker, stb.), azonban élettel ők sem tudják megtölteni a harmatgyenge sztorit. A film 70%-ban a szereplők a gagyi animációval készült szörnyekre lődöznek, a maradék 30%-ban pedig vagy ostoba párbeszédek vannak, vagy puszta kezes harc – ami viszont már olyan erőltetett, hogy az ember tényleg azért fohászkodik, hogy legyen már vége az egésznek. A Megtorlás tehát rossz, nagyon rossz. Viszont ha nektek tetszett, akkor lehet örülni, hiszen szinte biztos, hogy el fog készülni a hatodik rész is, ahol – figyelem, dobpergés – Alice-nak ismét a világot kell majd megmentenie!

Ha a korábbi részek tetszettek, akkor valószínűleg a Megtorlással sem lesz sok bajod.

GURUMÉRLEG

Lényegében nincs történet, a színészek csapnivalóak, a látvány pedig nagyon gagyi, 3D-ben is.

A BOURNE HAGYATÉK

ADATOK

RENDEZŐ
Tony Gilroy

SZEREPLŐK
Jeremy Renner, Rachel Weisz, Scott Glenn, Edward Norton, Corey Stoll, Albert Finney

HOSSZA
135 perc

Az eredeti Bourne-trilógia annyi pénzt termelt a Universal stúdiónak, hogy a fejesek bolondok lettek volna nem folytatni valamilyen módon a genetikailag feltuningolt titkosügynökök történetét. Matt Damon viszont nem állt kötélnek, így új főhősre volt szükség, akit meg is találtak az elmúlt években egyre népszerűbbé váló Jeremy Renner képében. Ő alakítja Aaron Crosst, akit – a többi szuperemberhez hasonlóan – a kormány likvidálni akar, mikor kirobban a Bourne botrány. Hősünk persze résen van, és túléli az ellene készülő merényletet, majd egy kutatóval (Rachel Weisz) karöltve igyekszik végleg megszabadulni az őt „létrehozó" ügynökségtől. A Bourne hagyaték egészen korrekt akciófilm, látványos jelenetekkel, jól felépített (bár nem túl bonyolult) történettel, és remek színészekkel. Az egyetlen hibája, hogy túlságosan hasonlít az első Bourne-filmre: megismerjük a főhőst, beindul az akció és a menekülés, lelepleződik néhány titok, aztán kapunk egy meglehetősen nyitott lezárást. Az eredetiséget tehát hiába is keressük ebben a moziban, ám mi ennek ellenére is bízunk benne, hogy a második Bourne „etap" is trilógiává bővül, hiszen bőven van még potenciál a sorozatban, sőt, a legjobb az lenne, ha a következő részekre ismét sikerülne megnyerni Matt Damont, így Jason és Aaron együtt szállhatnának szembe a velejéig gonosz kormányhivatalokkal.

Egyszerű, de jól összerakott történet, remek színészek, jól megkoreografált akciójelenetek.

GURUMÉRLEG

Sajnos a Hagyaték túlságosan is hasonlít az első Bourne-filmre, így az élmény nem annyira ütős.

JÖN A MAJMOK HAJNALA

KÉSZÜL A MAJMOK BOLYGÓJA REMAKE FOLYTATÁSA

Tavaly legnagyobb meglepetésünkre a legújabb Majmok bolygója remake, a Lázadás egészen kiváló film lett, és egy ideje már azt is tudjuk, hogy készül a folytatás. A második résznek már címe is van (Dawn of the Planet of the Apes), ám a rendezői székben már nem Rupert Wyatt ül, hanem a Cloverfield direktora, Matt Reeves. Reméljük, hogy ez a csere a minőséget nem fogja érinteni. A bemutatóra viszont még sokat kell várnunk, hiszen a legújabb Majmok bolygója film 2014-nél előbb nem kerül a mozikba.

KICK ASS KETTŐ

SZEPTEMBERBEN INDULT A FORGATÁS

A Kick Ass (magyarul: Ha/Ver) egy kiváló képregényből lett egészen szórakoztató film, és ahogy a rajzolt kalandnak is lett folytatása, úgy a mozinak is készül a második része. A forgatás már meg is kezdődött, és a régi szereplők mellett új arcok is feltűnnek majd a vásznon, többek között Jim Carrey, aki Stripes hadnagyot fogja alakítani. A premier valamikor 2013 közepén várható, szóval eltelik még pár hónap, mire újra megnézhetjük, hogy rúgják seggbe egymást a botcsinálta szuperhősök.

MOST KOMOLYAN...?

KATASZTRÓFA AZ ÚJ ROBOTZSARU

Miközben ezeket a sorokat olvassátok, már javában zajlik a Robotzsaru remake forgatása, az internetet pedig ellepték a dühös rajongók, hiszen az új páncél egyáltalán nem hasonlít arra, amit megszerethettünk a nyolcvanas években. Sokkal inkább olyan, mintha egy újabb Batman kosztüm lenne, csak épp a bukósisakos fajtából. A változás nekünk sem tetszik, ám attól tartunk, hogy kénytelenek leszünk megbarátkozni vele. Időnk lesz rá, hiszen a film csak 2013-ban kerül majd a mozikba.

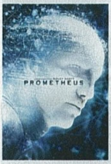
PROMETHEUS

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY
3D BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3290 Ft
BR: 6990 Ft
3D BR: 9999 Ft

MEGJELENÉS
október 17.



Szerintünk ugyan a Prometheus volt az idei év egyik legnagyobb csalódása a filmek terén, de ettől függetlenül nem mehetünk el szó nélkül a lakossági forgalomban október közepén megjelenő DVD és Blu-ray kiadások mellett, hiszen a hazai forgalmazó (legalábbis a kínálat terén) igyekszik a rajongók kedvében járni. Lesz sima DVD, és szimpla BR kiadás, lesz 3D-s Blu-ray sima lemezzel kiegészítve, illetve lesz limitált fémdobozos változat, sőt, hazánkban is kapható lesz a Prometheus to Alien díszdoboz, ami tartalmazza az eredeti Alien antológiát is. Sajnos az extrák terén már koránt sem ilyen bőséges a kínálat, hiszen a DVD-n csak kimaradt és az alternatív jelenetek találhatóak (viszont legalább magyar felirattal), és a Blu-ray verzión is csak alig valamivel bővebb az extra felhozatal. A Sony szabványra épülő lemezeken találunk két plusz audiokommentárt (egy a rendező Ridley Scott, egy pedig Jon Spaihts és Damon Lindelof írók közreműködésével) és egy extra kisfilmet Peter Weyland akták címmel. Az audiokommentárok ezúttal sem kaptak feliratot, a kisfilm viszont igen. Habár ez az összeállítás szegényesnek semmiképpen nem nevezhető, egy ilyen volumenű alkotásnál azért valamivel több háttérinfót várna az ember, a forgatásról, a karakterekről, vagy akár a trükkökről. Talán majd legközelebb...

A Prometheus többféle kiadásban is kapható, mindenki megtalálhatja a neki tetsző változatot.

GURUMÉRLEG

A DVD extra kínálata elég szegényes, és a Blu-ray tárkapacitás megint nincs kihasználva.

A NÉMAFILMES

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
2 DVD

ÁRA
DVD: 3990 Ft

MEGJELENÉS
október 3.

A 2011-es év egyik legnagyobb mozis meglepetése volt a Némafilmes című alkotás, ami szembemenvén minden létező trenddel, nemcsak, hogy fekete-fehér kivitelben került a nézők elé, de a címéhez méltóan némafilm lett – tehát emberi beszéd nem, csak zene kapott helyet benne. Ennek ellenére (vagy talán pont ezért) hatalmas érdeklődés övezte az 1927-ben játszódó mozit, ami egy színész karakterén keresztül mutatta be a némafilmről a hangosfilmre való átállást. Habár egy ilyen filmet elkészíteni valóban kockázatos vállalkozás, mindenképpen megérte belevágni, hiszen a Némafilmest szerette mind a közönség, mind a kritika, ráadásul még az Oscaron is tarolt, 5 különböző díjat zsebelt be. Hazánkba október elején érkezik a film duplalemezes extra változata DVD-n, és ezt a kiadást mindenkinek melegen ajánljuk, hiszen egy bónusz tartalmakkal bőven megpakolt változatról van szó. Az első lemezen találhatunk egy audiokommentárt, illetve a film magyarított felirattáblás és eredeti változatát, a második korongon pedig egy dokumentumfilm, egy wekfilm, négy kisfilm, bakiparádé, képgaléria és előzetes várja a filmbarátokat. Az audiokommentár kivételével ráadásul minden extra magyar feliratot kapott, így tényleg nem lehet egy szavunk sem a Némafilmes új kiadására. Ha egy különleges filmélményre vágytok, akkor feltétlenül szerezzétek be.

Egy film, ami igazi kuriózum, és az extra kiadás ezúttal nem csak szemfényvesztés.

GURUMÉRLEG

Nem nagyon lehet belekötni, az extrafelhozatal bőséges, ráadásul van magyar felirat is, és az ár sem veri az egeket.

ALAKUL A CSODÁLATOS PÓKEMBER 2

MEGVAN A RENDEZŐ ÉS A FŐHŐS IS

Habár az új Pókember film koránt sem volt annyira sikeres, mint a Sam Raimi-féle trilógia egyes részei, ennek ellenére a gyártó stúdiónál már tervezik a folytatást, és valószínűleg nem okozunk nagy meglepetést azzal, ha eláruljuk, hogy Peter Parker szerepét másodjára is Andrew Garfield fogja játszani, a rendezői székbe pedig ugyanaz a Marc Webb ül, aki az első részt is dirigálta. Azt még nem tudni, hogy Emma Stone visszatér-e a folytatásra, vele még zajlanak a tárgyalások.

SOKÁRA LESZ KÜLÖNÁLLÓ HULK FILM

DE TERVBE VAN VÉVE!

Akik azt hitték, hogy az elképesztően sikeres Bosszúállók után zöld utat kap egy újabb Hulk film, azoknak bizony csalatkozniuk kell. A Marvel Studios nemrégiben bejelentette, hogy ugyan hosszú távra terveznek a dühös zöld óriással, de a második Bosszúállók film előtt biztos, hogy nem lesz újabb különálló Hulk mozi. Ez nagyjából annyit jelent, hogy leghamarabb valamikor 2015 után számíthatunk Hulk saját filmjére, hiszen a következő Avengers ekkor fog debütálni a mozikban.

ÚJABB NICK HORNBY FILM!

MÁR FOROG AZ ÚJ ADAPTÁCIÓ

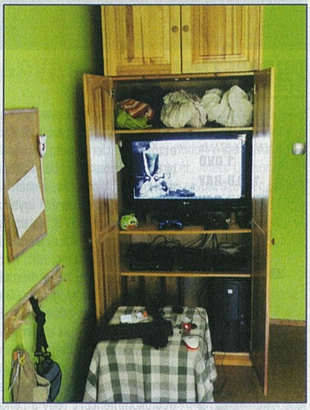
Aki szerette a Pop, csajok, satöbbi és az Egy fiúról című filmeket, az most örülhet, hiszen újabb Nick Hornby regény kerül megfilmesítésre. A Long Way Down négy olyan emberről szól, akik ugyanott és ugyanakkor szeretnének öngyilkosok lenni, de az ugrás helyett inkább megpróbálnak segíteni egymáson – persze ez sem fog könnyen menni. Aki olvasta az eredeti regényt, az már tudja, hogy mire számíthat: fekete humor, komoly társadalomkritika és elmés párbeszédek. Mi már nagyon várjuk!

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

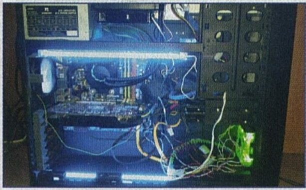
Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 15 000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

Amelyik macska a Borderlands 2-t szereti, az rossz állat nem lehet.



Praktikus, annyi szent.



Fény az van. Kék fény.

Azt a polcot ti is elfogadnátok, nem?

Ez pedig itt
A TE KÉPED HELYE!

Ha szeretnéd, hogy a kedvenc masinád vagy a játékos szentélyed felkerüljön a Facebook gyűjteményünkbe, vagy ide a magazinba, akkor küldj nekünk fotókat a **pcguru@pcguru.hu** email címre!

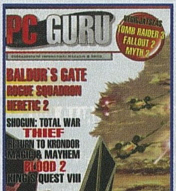
Te küldtél már képet nekünk?

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és 2010-ben azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **1998/04**-es, az **1998/09**-es, az **1999/02**-es, az **1999/05**-ös és az **1999/06**-os PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **1999/02**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen októberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

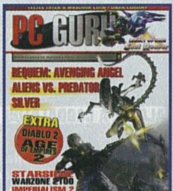
1998/04

1998/09



1999/02

1999/05



1999/06

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

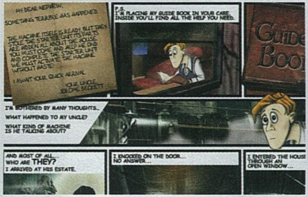
WORLD OF WARPLANES bétakód

Örömmel jelentjük, hogy sikerült leszerveznünk a Wargaming.net csapatával, hogy az e havi PC Guru mellé béta kódot adjunk legújabb készülő játékukhoz, a World of Warplaneshez! A kód segítségével bepillanthattok a kulisszák mögé, megtekinthetitek, milyen is lesz a nagysikerű World of Tanks folytatása, testközelből próbálhatjátok ki, hogy van-e olyan élvezetes a levegőben, korai vadászgépekkel ripityára lőni a másikat, mint egy tankban ülve.

PC GURU LIVE videotesztek

Izgalmas időszak áll mögöttünk és vár még ránk, hiszen elkezdtek szállingózni a jobb játékok a szerkesztőségbe, melyekről nem átallottunk videoteszteket is készíteni. Így történt a legújabb Battlefield 3 kiegészítő, valamint a Borderlands 2 és a szerkesztőség nagy kedvence, az XCOM játék esetében is. De ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen remek videó bemutatóink mellé egy rendkívül jól sikerült teljes játékot is pakoltunk, mely teljesen magyar nyelven kommunikál velünk.

EXTRA TARTALOM ingyenes játékok



Ebben a hónapban öt ingyenes játékot is feltettünk DVD-lemezünkre, melyek a legkülönfélébb kategóriában nyújthatnak szórakozást az arra vágyóknak, anélkül, hogy egy petákot is kellene fizetni értük. Van köztük egyszerű lövöldözős, sport, valamint autós játék is, sőt, még egy rettentő jópofa logikai-kaland játékot is találtunk, melyet érdemes lesz megnéznetek. Ingyenes játékaink mellett nézzetek be videóink közé is, hátha ott is találtok valami érdekességet!

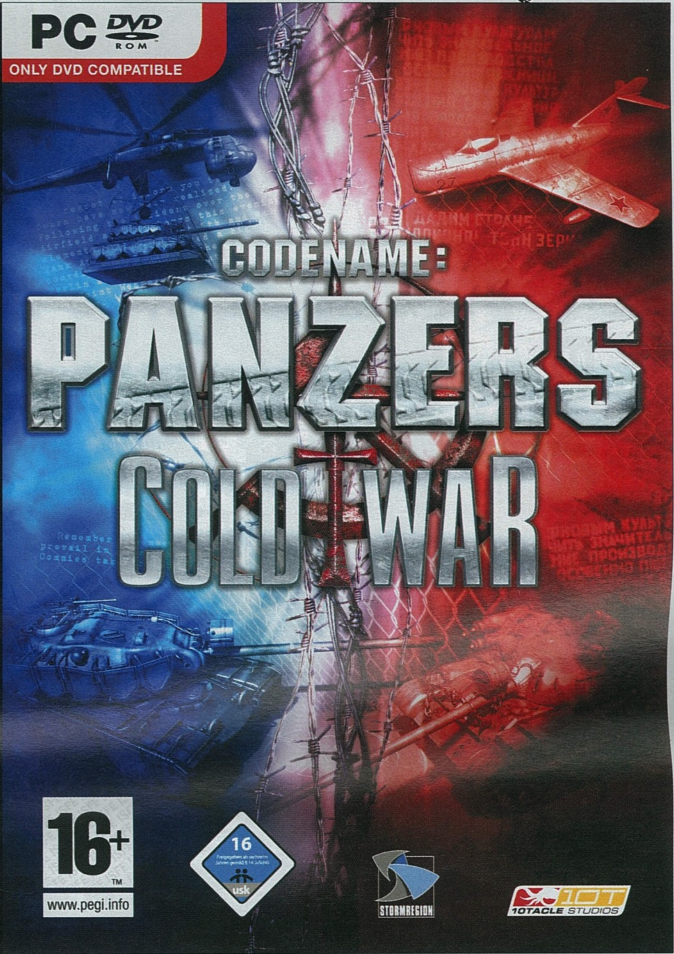
PC GURU LIVE video előzetesek

Bár a teljes játék, a videotesztek és az ingyenes játékok mellett már nem igazán jutott hely egyéb anyagokra, azért még szorítottunk egy kis helyet videóinknak is, melyeket valószínűleg az Assassin's Creed sorozat rajongói fognak kitörő örömmel fogadni. Videók könyvtárunkba ugyanis négy feliratos Assassin's Creed III ízelítőt suvasztottunk fel, melyek a játék kulisszatitkaiba engednek bepillantást, valamint ugyanoda feltettünk két ugyancsak magyar feliratos Far Cry 3 előzetest is, melyekből kiderül, milyen lesz a kooperatív mód és a környezet.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Borderlands 2 • Battlefield 3: Armored Kill • Guild Wars 2 • Torchlight II • XCOM: Enemy Unknown

pcguru **CODENAME PANZERS: COLD WAR** **2012/11**



DmC

BEMUTATÓ Mázsás súlyként nehezedik mind a Capcom, mind az el nem ismert zseninek elkönyvelt Ninja Theory vállára az új Devil May Cry epizód súlya. Októberben egy kiadósabb próbakör után már látni fogjuk, hogy sikerül-e új életet lehelni az előző konzolgeneráció klasszikusába, vagy csak egyszerű, de fájdalmas erőszakról van-e szó.

Medal of Honor: Warfighter

TESZT Hatalmas feladat elé néz a Medal of Honor, mert ha nem lesz sikeres, már nem foghatja a kezdők balszerencséjére. De vajon a játékosok készen állnak egy újabb, a modern hadviselést éltető, sok fejlődést eddig nem mutató shooterre...?

Assassin's Creed III

TESZT Vár Amerika, várnak az indiánok, várnak a vöröskabátosok. Új helyszínen, új főhőssel folytatódik a kissé megfáradt Assassin's Creed sorozat. Talán az ősz legnagyobb címéről van szó, így még mi sem tudjuk, hogy tényleg lesz-e annyira jó, mint amit az eddigi bemutatók sejtetni engedtek. Kérjük, tegyék meg tétjeiket!

HITMAN: ABSOLUTION

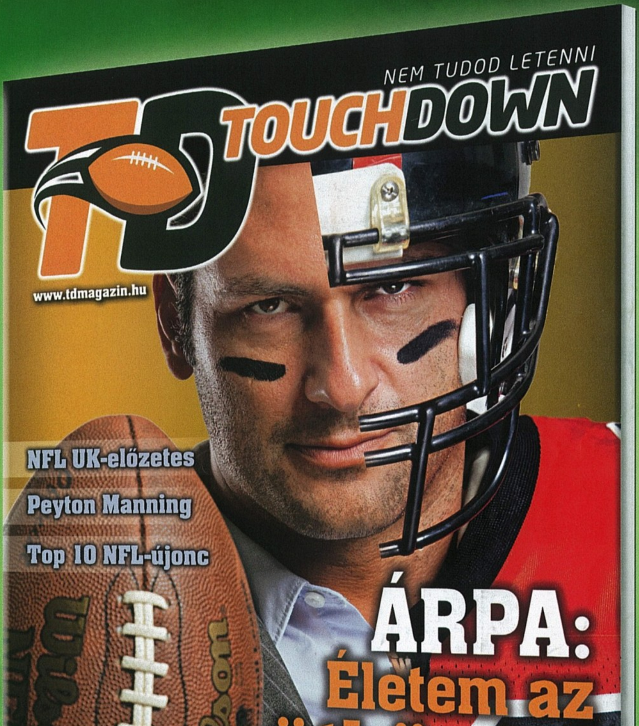
Szeptember közepén már végiglőttük magunkat a játék első harmadán, októberben viszont már a teljes változatban tesszük el láb alól a 47-es ügynök célpontjait, végleges véleményt mondva az évek óta várt új epizódról, ahol nincs könyörület, nincs kegyelem, csak a jéghideg acél, meg minden más, amivel csak ölni lehet.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 8-ÁN

JELENIK MEG!

MEGJELENT A TOUCH DOWN MAGAZIN OKTÓBERI SZÁMA



Keresd az újságárusoknál!

SILENT HILL
KINYILATKOZTATÁS
3D
A POKOL VISSZAVÁR
SAMUEL HADIDA PRESENTS A SILENT HILL 2 DCP/DAVIS FILMS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH KONAMI A MICHAEL J. BASSETT FILM "SILENT HILL: REVELATION" ADELAIDE CLEMENS KIT HARINGTON DEBORAH KARA UNGER
MARTIN DONOVAN AND MALCOLM McDOWELL WITH CARRIE-ANNE MOSS AND SEAN BEAN DEIRDRE BOWEN COSTUME DESIGNER WENDY PARTRIDGE MR. X INC PATRICK TATOPOULOS AKIRA YAMAOKA JEFF DANNA
PRODUCTION DESIGNER ALICIA KEYWAN EDITOR MICHELE CONROY MAXIME ALEXANDRE LAURENT HADIDA EXECUTIVE PRODUCER VICTOR HADIDA PRODUCER DON CARMODY KONAMI SAMUEL HADIDA MICHAEL J. BASSETT
DAVIS
KONAMI
SILENT HILL
DOLBY DIGITAL
FORUMHUNGARY.HU/SILENTHILL
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
RTL
NOVEMBER 1-TŐL A MOZIKBAN 3D-BEN!